A revista eletrônica do entusiasta de videogames e microcomputadores clássicos

EDIÇÃO DE NATAL !

VISITAMOS A CINÓTICA!

ENTREVISTAS INTERNACIONAIS:

RALPH BAER
HOWARD S. WARSHAW

REVIEWS ESPECIAIS:

. PRINCE OF PERSIA

. EM BUSCA DOS TESOUROS

INDICE

EXPEDIENTE

Jogos 80 é uma publicação da Dickens Editora Virtual.

Editor
Marcus Vinicius Garrett Chiado

Co-Editor
Eduardo Antônio Raga Luccas

Redatores desta Edição
Carlos Bragatto
Eduardo Antônio Raga Luccas
Ericson Benjamin
Jorge Braga da Silva
Marcelo Tini
Marcus Vinicius Garrett Chiado
Murilo Saraiva de Queiroz

Revisão
Eduardo Antônio Raga Luccas
Marcus Vinicius Garrett Chiado

Logotipo
Rick Zavala

Projeto gráfico e diagramação
LuccasCorp. Computer Division

Agradecimentos
André Saracene Forte
Carlos Bragatto
Fernando Salvio
Howard Scott Warshaw
Ralph Baer

Escreva para a Jogos 80:
revistajogos80@gmail.com

www.jogos80.com.br

Faz tempo! Faz tempo que você, caro leitor, não recebe uma nova edição da Jogos 80. Sim, a culpa é nossa. Dentre os diversos contratempos, nosso editor de arte, o amigo Walter Garrote, precisou abandonar a equipe por motivos profissionais, por falta de tempo. Com boa parte do material pronto há meses, permanecemos no dilema de como resolver o visual da Jogos 80, na dúvida a respeito de quem faria a diagramação de nossa querida revista.

Felizmente, a LuccasCorp. assumiu a responsabilidade de criar um "novo" visual que respeitasse a idéia inicial, ou seja, apresentar de propósito uma diagramação "antiquada" em homenagem às publicações dos anos oitenta. O resultado, cremos, ficou muito bom e está em suas mãos, leitor, para que possa apreciá-lo e retirar suas próprias conclusões. Procuramos caprichar!

Esta edição, a fim de que a demora tivesse alguma compensação, traz duas entrevistas internacionais com personalidades muito importantes em termos históricos. A primeira, o engenheiro Ralph Baer, simplesmente inventou o videogame doméstico, o primeiro Odyssey, a partir de uma idéia que teve na década de cinquenta. A segunda, o programador Howard Scott Warshaw, criou dois dos jogos de Atari 2600 mais vendidos no mundo, "Yars´ Revenge" e "Raiders of the Lost Ark", e recentemente produziu o sensacional DVD "Once Upon Atari" - a respeito dos bastidores da empresa que virou sinônimo mundial de videogame.

Além das entrevistas e para compensar a ausência da seção Ferro de Solda, preparamos alguns ótimos reviews de jogos com destaques para "Prince of Persia", versão inédita do Apple II, e "Em Busca dos Tesouros", uma produção genuinamente nacional para os micros da linha ZX81. Comentamos em detalhes, também, o já citado DVD "Once Upon Atari", e apresentamos, na seção Curiosidades, artigos interessantes como a visita que fizemos ao local onde funcionou a saudosa loja "Cinótica" no centro de São Paulo. E como Natal é o tempo das boas recordações, colhemos os depoimentos de vários amigos acerca de memórias especiais de Natais passados, os quais estão na seção Telex.

Desejamos, a equipe editorial da Jogos 80, um Feliz Natal a todos e um próspero 2007 com muitos videogames e micros antigos!

Marcus Vinicius Garrett Chiado.
O Editor.

Um "novo" visual!

Já estávamos por volta de meados de Outubro e nos demos conta de que a Revista Jogos 80 não havia publicado mais nenhuma edição desde Dezembro de 2005. Preocupados com isto, e sabendo da importância desta publicação, afinal é a única do gênero, contatamos a Dickens Editora Virtual e tomamos para nós a responsabilidade (grande) de dar continuidade ao excelente trabalho já executado.

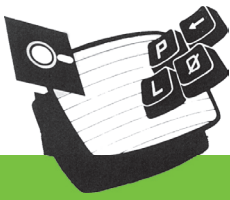
E assim colocamos "a mão na massa". Utilizando computadores Macintosh, tivemos à mão muito mais recursos para, por mais paradoxal que pareça, desenvolver um layout o mais "antigo" possível, mais fiel à premissa da Jogos 80. Embora com alguns (poucos) "toques modernos", como cores e fotos, baseamo-nos nos layouts das revistas clássicas da década de 80, como a Video-News, VideoMagia e, principalmente, a Micro & Video, para compor a diagramação: 2 ou 3 colunas de texto, simples, fontes as mais semelhantes possíveis, fundo branco e design mais "limpo", fazem parte da diagramação proposta.

Por fim, dois aspectos muito importatantes que gostaríamos de ressaltar: em primeiro lugar, a Revista Jogos 80, embora possa perfeitamente ser lida na tela, é uma revista feita para ser impressa, mais uma vez remetendo às revistas clássicas já citadas. E, em segundo lugar, mais importante que a forma, é o conteúdo; sempre tentamos primar pela qualidade já consagrada.

Tudo isso para que - como citado no primeiro editorial, no exemplar de lançamento da revista - você possa, ao folhear e ler a Jogos 80, "viajar" no tempo e espaço, retornando, ainda que simbolicamente, àquela época tão bacana!

Esperamos sinceramente que gostem da "nova" (notem as aspas propositais!) revista! Boa Leitura!

Aproveitamos para reiteirar os votos de um **Feliz Natal** *e um* **Próspero Ano Novo** *!*

LuccasCorp. Computer Division.

BETA: O Retorno !

A volta do maior sonho de todo aficcionado pelo TK: a interface de drive !

Jorge Braga da Silva

O mundo do TK está em efervescência. Tudo porque o relançamento de um periférico novo está animando os usuários a tirarem a poeira do micro, voltarem a digitar em suas velhas teclas de borracha.

Periférico novo? Bem, não muito novo. Tudo bem, é um antigo periférico, mas que está animando o pessoal! Por que? Pois trata-se de um dos mais úteis periféricos para um micro oito bits dos anos oitenta. Estamos falando de uma interface de drive, a velha Beta, relançada na sua instância IDS2001ne. Sim, em termos de hardware é praticamente igual à antiga IDS91, mas existem diversas diferenças que merecem a nossa consideração.

A mais óbvia é o visual. A nova IDS não fica em pé conectada diretamente ao micro, e sim, deitada. Entre ela e o micro existe um flat cable fazendo a interligação. Outro destaque é o logo colorido da interface no topo da caixa; a antiga IDS tinha um logo em branco e preto. Mais um detalhe que chama a atenção é o LED azul, de alto brilho, na face anterior, a mesma onde se fixam os botões de reset e de 48K. Podemos perceber, também, um outro flat cable que termina em um conector com o barramento de expansão no formato tradicional do TK/Spectrum.

Porém, não é apenas no visual que a nova Beta mostra diferenças. Há algumas mudanças no hardware que a tornam compatível com o modo 48K do upgrade TK128. O usuário do TK128, quando o projeto sair do papel para o mundo real, simplesmente conectará a IDS a ele e já poderá usá-la. Nada de jumpers ou de chavinhas para acionar! E, ao se conectar a IDS ao TK128 é que o usuário terá a verdadeira percepção da grande mudança na filosofia de adição de periféricos ao TK. Não teremos que nos preocupar com aqueles problemas de mau contato dos conectores, pois agora tudo acontece através de cabos flexíveis. Trepidações na mesa ou o esbarrão de seu filhinho mais animado não serão mais motivo de "pavor".

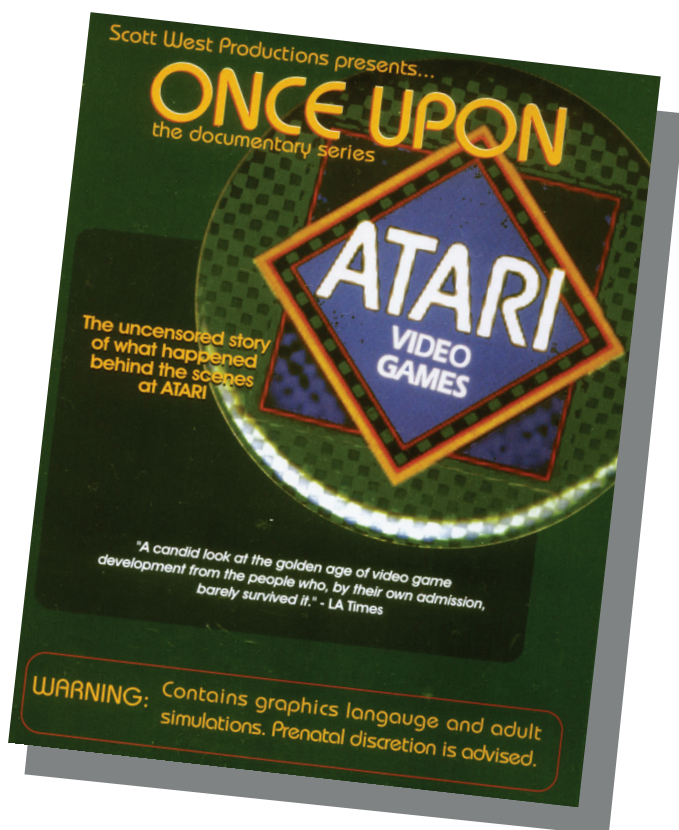
Você verá um TK alheio a essas pequenas ocorrências. Outra novidade: a IDS não será conectada formando-se uma "fila" com o micro e com o TK128, ela será conectada sobre o TK128. É isso mesmo, sobre o TK128! E outras interfaces que vierem a ser fabricadas serão empilhadas sobre a IDS e sobre o TK128; se for o caso, o que é pouco provável, outras pilhas de interfaces poderão ser interconectadas à primeira. E as antigas interfaces? Não poderão mais ser usadas? Poderão, sim, e para isso existe o conector citado acima, reproduzindo-se o formato tradicional do Bus de Expansão do TK.

Vista "explodida" do sistema de montagem das interfaces

O formato torre expansível tem a vantagem de economizar espaço e organizar a trama de fios que tende a se formar com o tempo entre o TK e os periféricos..

No restante, a nova IDS funciona exatamente como sua irmã mais velha, a IDS91, e como as outras interfaces padrão Beta. Esses detalhes já são sobejamente conhecidos por todos nós, entusiastas da tecnologia simples do TK, e, por isso, não entrei nesses detalhes.

Divirtam-se com o retorno da Beta ao Brasil! Espero que, agora, todos que tenham um TK no armário o retirem de lá, e, com a facilidade de se carregar e de se executar programas proporcionada pela interface de drive, dêem asas a imaginação e, mais uma vez, confirmem o que se diz a respeito do TK/Spectrum: o mais simples e surpreendente microcomputador de todos os tempos.

Interessado em adquirir uma interface de drive para o seu TK? Entre em contato conosco através do nosso e-mail (ver expediente da revista) que daremos todas as informações.

Era uma vez a Atari...

DVD traz várias curiosidades e relatos das pessoas que fizeram a história da empresa

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Era uma vez uma empresa revolucionária que surgiu praticamente do nada e que popularizou um novo tipo de brinquedo eletrônico. O tal brinquedo, que viria a ser conhecido sob a alcunha de videogame, tornou-se um novo vocábulo no dia-a-dia familiar e vem movimentando quantias milionárias desde então. A empresa de que falei é a Atari, fundada na segunda metade dos anos setenta pelo visionário empreendedor Nolan Bushnell. Bushnell, contudo, não deve tomar crédito sozinho na empreitada. Os programadores dos jogos da Atari, os quais tinham um pouco de gênio e uma pitada de louco, foram vitais para que a explosão dos games acontecesse de fato. E é justamente a este filão, o dos criadores dos jogos, que o DVD "Once Upon Atari", não à toa produzido por ninguém menos que Howard Scott Warshaw, foi dedicado.

Warshaw, notório criador de jogos como Yars' Revenge e Raiders of the Lost Ark, reuniu diversos amigos e colegas dos tempos da Atari e presenteou o espectador com horas de entrevistas, de curiosidades e de informações sobre o modo de se trabalhar da empresa, sobre programação e sobre o famoso jogo do poder. Programadores como Carla Meninsky (autora de Warlords), Tod Frye (Pac-Man) e Rob Fulop (Missile Command) revelam a insanidade do dia-a-dia atarefado e desafiador de um ambiente empresarial nada comum; sem horário fixo definido, sem chefe - no sentido clássico da palavra - e muitas vezes regado à maconha. Sim, amigos, eram os fervilhantes anos setenta!

O DVD é composto de quatro episódios, todos dirigidos por Scott em pessoa, separados por tema: "House of Games", sobre o ambiente de trabalho da Atari, "The Enemy Within", sobre dinheiro e poder, "The Game's the Thing", sobre a criação de jogos e seus criadores, e "The Agony & The Ecstasy"; este último sobre os desafios e as recompensas da profissão. Cada episódio, uma sacada genial, é apresentado por Howard, que lê cartas de Tarô em um clima esotérico; como que a contar um mito. "Once Upon Atari" está repleto, também, de toques de humor e de pitadas de sarcasmo. Prestem atenção às palavras "gentis" de Bushnell sobre o pessoal do departamento de marketing! Aos programadores de plantão, o episódio mais interessante é o quarto, pois são reveladas as dificuldades de programação do Atari 2600.

Abaixo, Tod Frye, o programador da versão Atari do Pac-Man, em cena do DVD.

A qualidade de imagem está muito boa para uma produção independente, mas é apresentada no aspecto 1.33:1, ou seja, em tela cheia. O áudio igualmente impressiona pela clareza e o som é apresentado em 2.0; em estéreo apenas. O menu do disco é animado e metalingüístico (não estragaremos a surpresa!), bem divertido. Um ponto negativo, infelizmente, é a ausência de legendas – não há legendas nem mesmo em Inglês. Prepare, portanto, seu ouvido! Há poucos, mas divertidos Extras, como uma entrevista com Bushnell sobre gestão empresarial criativa.

O DVD custa 29,99 dólares e pode ser adquirido diretamente do site oficial de Scott, neste endereço: www.onceuponatari.com

Mais adiante nesta edição, aliás, há a entrevista de Howard Scott Warshaw! Não deixem de lê-la!

J80

Entrevista: Ralph Baer

Você adora seu videogame, não adora? Não importa sua idade, o videogame parece estar presente à sua vida desde sempre, correto? Saiba, caro leitor, que nem sempre foi assim! Não fosse um engenheiro especializado em televisores, um alemão radicado nos E.U.A., muito provavelmente a história dos jogos de vídeo sequer existisse ou teria tomado outro rumo. O fato é que a idéia que ele teve na década de cinquenta transformou o mundo e a infância de maneira definitiva. Entrevistamos, com muito orgulho, este homem que criou o videogame doméstico e que inventou vários jogos eletrônicos inovadores, o Sr. Ralph Baer!

Entrevista: Equipe Jogos 80 **Tradução:** Carlos Bragatto

Revista Jogos 80: *Você criou o primeiro sistema de videogame doméstico, o Brown Box, que foi lançado como Odyssey, pela Magnavox, em 1972. Como foi criar o pioneiro sistema de videogame domésitco, um novo tipo de brinquedo? Como surgiu a idéia de se transformar um aparelho de TV nesse novo brinquedo?*

Ralph Baer: Eu sou, por formação desde 1949, um engenheiro de televisão, então, era natural para mim pensar no que um televisor doméstico poderia fazer além de mostrar programas de TV comuns. Tive a idéia de fazer algo interativo com um televisor em 1951, mas não foi até 1966 que me perguntei novamente o que poderia fazer com os 40 milhões de aparelhos de TV que existiam nos E.U.A., sem contar com os do resto do mundo. Naquela época, os transistores já haviam substituído as válvulas e alguns circuitos integrados já estavam disponíveis, o que me fez pensar sobre qual produto doméstico para jogos poderia se tornar uma idéia viável. Eu escrevi um documento de quatro páginas em primeiro de setembro de 1966 que explicava, em linhas gerais, o conceito de se jogar jogos em um aparelho de televisão comum. Tal documento também sugeria muitos jogos simples que me vieram à mente naquele momento. Nos dois anos seguintes, trabalhei com outro engenheiro e com um técnico para projetar e construir uma série de jogos ainda mais interessantes, incluindo-se Ping Pong, Handball, Volleyball, jogos de tiro e muitos outros que resultaram no Brown Box.

>

***J80:** A Magnavox vendia o Odyssey pelo dobro do preço que você teria sugerido a eles. Além disso, a empresa ligava a venda do console aos televisores da própria marca. Em sua opinião, por que a Magnavox agiu dessa maneira? Se você pudesse voltar no tempo, o que teria feito para aumentar o interesse no Odyssey e alavancar as vendas ?*

RB: Eu jamais sugeri um preço à Magnavox. No começo do esforço de desenvolvimento do videogame, eu estava visualizando um dispositivo que pudesse ser vendido ao consumidor por noventa dólares; isso era puramente a minha opinão sobre o valor que imaginava ser o máximo que as pessoas pagariam por uma novidade como o TV Game (o termo 'videogame' ainda não havia sido inventado). Quando a Magnavox reprojetou o Brown Box de maneira a se tornar o sistema Odyssey, o custo dos vários componentes de que ele necessitava, além dos custos de fabricação, de publicidade, de distribuição e outros elevou o preço para cem dólares ao consumidor. Três anos depois, a tecnologia de fabricação de circuitos integrados havia progredido ao ponto em que a maioria dos componentes eletrônicos do Odyssey poderiam ser colocados em um único chip e, por três anos seguintes, milhões de aparelhos de Ping Pong foram fabricados pelo mundo a um custo muito menor.

"...eu tenho tentado encontrar o Sr. Bushnell em eventos para tentar jogar algum jogo com ele, só por diversão. Mas ele nunca apareceu..."

***J80:** Após todos estes anos, Nolan Bushnell, criador da Atari, subiu e caiu, teve sucesso e o perdeu. Recentemente, você alcançou a posição que merecia como o criador do videogame, como um verdadeiro pioneiro nesse campo. Você tem algum envolvimento com ele ? Conversam ? São amigos ?*

RB: Eu tenho tentado repetidamente encontrar o Sr. Bushnell em eventos como o CGexpo anual para tentar jogar algum jogo com ele, só por diversão. Nunca apareceu. No mês passado tive uma troca rápida de e-mails com ele durante a qual o criador da Atari trouxe à tona muitas das velhas besteiras e erros de postura que fez circular por anos. Tentei polidamente esclarecer o ocorrido, mas nunca recebi uma resposta. Algumas coisas nunca mudam.

***J80:** Você também teve um envolvimento com a Coleco, certo ? O que exatamente você fez por eles ?*

RB: Em 1975, eu estava ativamente tentando levar a televisão interativa, incluindo-se os jogos, para as operadoras de tevê a cabo. Enquanto visitava a General Instruments em Long Island, N.Y., na busca desse objetivo, foi-me dada uma demonstração confidencial de um chip que continha a maioria dos componentes necessários a um jogo de Ping Pong. O dispositivo era o protótipo do que veio a ser o chip AY-3-8500. Ele foi parar em milhões de videogames pelo mundo nos três anos que se seguiram. Fiquei impressionado com as capacidades do chip e imediatamente liguei para Arnold Greenberg, presidente da Coleco, para quem eu havia projetado o jogo handheld Amazatron, que vocês podem ver em meu site. Ele acabou se tornando o primeiro grande cliente do AY-3-8500 da G.I. e foi o primeiro a colocar no mercado um videogame de baixo custo. Alem disso, eu ajudei a Coleco a passar por testes restritivos de interferência de rádio-freqüencias, que a FCC (Comissão Federal de Comunicações) aplicava aos sistemas de videogame domésticos. Na primeira vez, a Coleco falhou nos testes. Eu consertei o problema simplesmente usando um anel de ferrite no cabo de saída, uma técnica usada em centenas de milhões de videogames e outros equipamentos eletrônicos desde então. Também montei um pequeno grupo de engenheiros e técnicos, na Sanders Associates, que resolvia problemas de ordem técnica para os produtos de videogame da Coleco em 1976 e 1977.

Genius, da Estrela, versão brasileira do brinquedo "Simon", inventado por Baer.

***J80:** O Odyssey 2 fez um sucesso enorme no Brasil quando foi lançado, em 1983, batendo o Atari 2600 por um breve período de tempo. Você o reconhece como o sucessor real do Odyssey? Por que você não se envolveu com o projeto do Odyssey2?*

RB: O Odyssey 2 foi construído sob um conjunto de chips da Intel e eu estive relativamente envolvido no projeto de criar jogos para o sistema. O problema foi a Magnavox ter decidido congelar o programa após o design estar completo. A cúpula decidiu "sair do negócio de videogames" por que era difícil lucrar com o aparelho

usando os chips caros da Intel. Quando ouvi o fato, voei ao Tennessee, para a fábrica, e tive uma reunião longa com a diretoria da empresa. Devido ao meu sucesso em colocar a Coleco no mapa de maneira grandiosa, consegui convencer a diretoria a mudar de decisão e continuar com o programa. Não haveria o Odyssey 2 se eu não tivesse feito aquilo.

J80: *Naquela época, você tinha conhecimento de que o Brasil possuía um mercado promissor de videogames ?*

RB: Não. Como raramente a Magnavox passava relatórios à Sanders Associates, nós, portanto, não tínhamos idéia das vendas no exterior.

"...consegui convencer a diretoria a mudar de decisão e continuar com o programa. Não haveria o Odyssey 2 se eu não tivesse feito aquilo..."

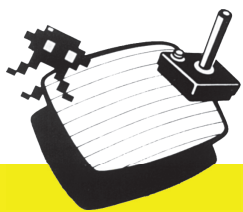
J80: *Você poderia, por favor, nos falar sobre outros brinquedos que criou? Qual é o seu favorito ?*

RB: Desde o meado dos anos setenta entrei no negócio de inventar, desenvolver e licenciar eletrônicos portáteis por conta própria. O Simon, o Maniac e o Computer Perfection são alguns dos primeiros jogos que inventei e desenvolvi usando processadores de 4 bits em um único chip. Destes, Simon virou um produto da Milton-Bradley (nota: lançado no Brasil como Genius pela Estrela) e está em produção até hoje; naturalmente, é o meu favorito. Alguns desses jogos portáteis e outras invenções podem ser vistas em meu website: http://www.ralphbaer.com

J80: *O quê você pensa de videogames modernos como o Xbox 360 e o Playstation 2? O quê acha do futuro dos videogames?*

RB: Você não quer que eu diga o óbvio, que videogames modernos são maravilhas da tecnologia, certo? Como qualquer outra forma de arte, como filmes e livros, alguns videogames são excelentes e outros não. Além disso, diferentes jogadores terão opiniões díspares. Como filmes, os videogames certamente continuarão a desenvolver gêneros que serão apreciados por jogadores com gostos que variam muito.

J80: *Que tal mandar uma mensagem especial para seus fãs brasileiros, leitores da revista Jogos 80?*

RB: Videogames – e um monte de brinquedos eletrônicos criativos e jogos como o Furby – hoje estão longe dos dias em que os projetistas tinham de se virar com ferramentas muito limitadas para produzir brinquedos ou jogos cativantes. Um ou dois projetistas criativos poderiam desenvolver um videogame completo nos anos setenta. Eu projetei, desenvolvi e fisicamente construí modelos funcionais de cada jogo que inventei. Atualmente os jogos eletrônicos e os brinquedos são técnica e artisticamente muito complexos, exigindo uma variedade muito grande de talentos. Tiro o chapéu a todos os homens e mulheres técnicos e artistas que criam os fantásticos jogos modernos.

E para todos vocês, jogadores brasileiros, minha mensagem é:

"Continuem jogando! O melhor ainda está por vir!"

J80

Ralph Baer, em seu "laboratório", junto de seus inúmeros inventos

EM BUSCA DOS TESOUROS

Tadeu C. da Silva para ZX-81 e compatíveis
Gráficos: 10
Ação/Controles: 10

Murilo Saraiva de Queiroz

O Sinclair ZX-81 (e os microcomputadores nacionais compatíveis com ele, como por exemplo o TK-82C, TK-85 e CP-200S) é uma maquininha extremamente modesta. Quando pensamos na falta de capacidade de gerar som ou cores, e na resolução baixíssima (64 x 48 pontos), fica difícil imaginar que possam existir bons jogos para essa plataforma; o máximo que se espera são os batidíssimos clones de "Breakout", Jogo da Forca, e afins.

Ainda assim, o ZX-81 reserva surpresas interessantíssimas para quem tiver a paciência de esperar dez minutos pela carga (via gravador K-7) dos seus melhores jogos. O mais popular deles, e que causou um impacto inimaginável, definindo um gênero extremamente bem-sucedido até hoje, é "3D Monster Maze", criado em 1981 por Malcolm Evans e vendido no Brasil com o nome de "Monstro das Trevas" - o primeiro jogo 3D em primeira pessoa para um computador doméstico!

E "3D Monster Maze" não é o único. Já imaginou Scramble, Q-Bert ou Zaxxon (com a perspectiva isométrica do arcade original) num ZX-81? Acredite, existem versões com excelente jogabilidade destes clássicos! E quando nos aventuramos por jogos que dependem de modificações específicas no hardware, encontramos pérolas ainda mais curiosas, com som em 3 canais (baseado no mesmo processador de som usado no MSX) e alta resolução gráfica.

No Brasil, o ZX-81 foi ainda mais importante quando se fala de jogos. Foi para ele que foi escrito, em 1983, o primeiro jogo nacional totalmente feito em assembly, "Aeroporto 83", de Renato Degiovani, publicado na revista Micro Sistemas. E foi a Micro Sistemas que nos trouxe o tema desse artigo, o inacreditável "Em Busca dos Tesouros".

"Em Busca dos Tesouros" é um jogo único, sob vários aspectos. Totalmente desenvolvido no Brasil, ao longo de dois anos, pelo então estudante de segundo grau Tadeu Curinga da Silva, EBdT surpreende inicialmente pelo tamanho: seus 16 KB impediram que a listagem do mesmo fosse publicado pela Micro Sistemas, como era de praxe, e fizeram com que o jogo fosse vendido apenas pelo correio, em fita K-7 ou listagem impressa.

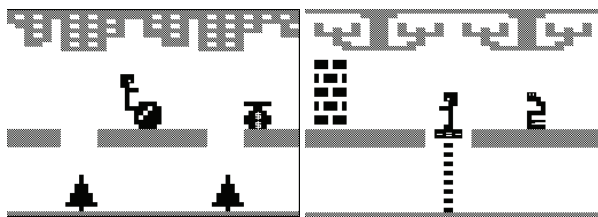
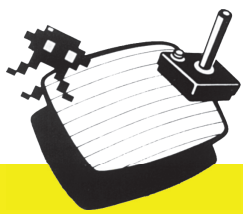
A influência do sucesso absoluto "Pitfall!", escrito por David Crane para a Activision, em 1982, é óbvia: "Em Busca dos Tesouros" compartilha da mesma mecânica, de controles simples (além do direcional só existe um botão, o de pulo), e também da mesma história, a de um aventureiro perdido na selva, procurando por riquezas incontáveis e evitando diversos inimigos e armadilhas.

Entretanto, EBdT vai além, acrescentando diversos elementos que o tornam muito mais rico (e menos frustrante!): ao contrário da repetição monótona de "Pitfall!", uma partida de EBdT prossegue por 313 telas diferentes, com dificuldade crescente e, o que é mais importante, um final bem definido, coisa que só veríamos na continuação "Pitfall! 2: The Lost Caverns".

Além disso, Em Busca dos Tesouros apresenta uma grande diversidade de personagens e cenários. Há quinze inimigos diferentes, um número maior do que o encontrado na maioria dos jogos da época, mesmo para plataformas mais poderosas, cada um capaz de diversos padrões diferentes de movimentação. Os gráficos, construídos a partir de caracteres gráficos e modo texto, surpreendem pela originalidade e riqueza de detalhes obtida com recursos tão escassos. Alguns deles foram inspirados diretamente por outros jogos, como as aranhas gigantes (vistas em "Smurf" para o Atari 2600) e os crocodilos (do próprio "Pitfall!"), que no ZX-81 surgem enormes na tela, devido à baixa resolução.

Usando uma técnica de compressão de dados sofisticada, o autor foi capaz de criar cenários detalhados – existem inúmeras variações nos padrões das nuvens e florestas no topo da tela, por exemplo. Além disso, a composição de diversos elementos traz muitas surpresas ao longo do jogo, como as telas com peixes nadando nos lagos, as cavernas subterrâneas e as telas combinando elevadores, cipós e outros elementos. A cada 100 telas é possível encontrar um easter egg simpático, e os gráficos do final do jogo, muito detalhados, ocupam toda a área visível, e são construídos por uma rotina à parte.

Outro aspecto interessante é o acabamento do jogo, que possui uma longa abertura, instruções e uma demonstração (attract mode) de aproximadamente 20 telas que mostra várias dicas sobre como superar os obstáculos da aventura.

O jogo propriamente dito é marcado pela enorme dificuldade: mesmo com as 9 vidas iniciais terminá-lo é uma tarefa quase impossível – o próprio autor comentou que só o fez duas vezes! Mesmo com as vidas infinitas obtidas com truques descobertos pelos fãs, chegar ao final de "Em Busca dos Tesou-

Tadeu Curinga da Silva, o autor do EBdT, tornou-se oficial da Marinha Mercante e mora no Rio de Janeiro. Além de ceder o código-fonte do jogo, ele também gentilmente permitiu que o mesmo fosse distribuído pela Internet.

ros" leva várias horas. A primeira coisa a se dominar é o "timing" dos saltos, que é crítico em vários pontos, quando é necessário saltar por inimigos e buracos muito grandes. Elementos herdados do "Pitfall!", como os cipós para atravessar o lago e os crocodilos, funcionam como o esperado; uma novidade são os elevadores, que substituem as escadas do original.

Mas dominar o EBdT envolve muito mais que reflexos rápidos. Muitas fases requerem que o jogador reaja imediatamente, assim que o personagem aparece, o que faz com que seja necessário ficar de olho na seqüência das telas e sempre pensar no que vai acontecer a seguir. Além disso, há diversas armadilhas e pegadinhas: às vezes retornar a uma tela anterior, ou ganaciosamente partir em direção a um tesouro, pode resultar na morte do personagem, no que é chamado pelo autor de death trap.

Há pouquíssimos bugs no jogo, o que é realmente surpreendente dada a forma como foi desenvolvido (totalmente em código de máquina, montado à mão sem o auxílio de um programa assembler) e o seu tamanho. Nenhum deles compromete a diversão, apesar de alguns produzirem resultados bastante curiosos: é possível, por exemplo, saltar do elevador antes que o mesmo chegue no final do seu curso, e aterrissar no "meio" do chão!

E agora a pergunta que muitos de nós nos fizemos: "como eu nunca vi isso antes?". Bom, a resposta não é simples. Lançado em 1986, quando o ZX-81 já competia com hardware muito mais avançado (como por exemplo o TK-90X, o nacional compatível com o ZX-Spectrum, e os compatíveis com MSX), o "Em Busca dos Tesouros" nunca recebeu toda a atenção que merece. Seu enorme tamanho prejudicou a sua distribuição – digitar 16 KB de código de máquina era mais do que muitos entusiastas estavam dispostos a fazer, e a lenta carga pela fita K-7 também não ajudava muito quem tinha se acostumado à satisfação instantânea dos cartuchos ou à praticidade dos acionadores de disquete.

Finalmente, o que mais impressiona no EBdT também é uma razão para seu desconhecimento: feito no Brasil por um adolescente, o jogo nunca alcançou o mercado internacional, sendo completamente desconhecido nos Estados Unidos e Europa. Com o passar dos anos, o jogo desapareceu mesmo das TVs dos entusiastas brasileiros, que partiram para arquiteturas mais poderosas (ZX-Spectrum, MSX, Amiga, consoles da Sega e Nintendo).

Mais de quinze anos após o lançamento o "Em Busca dos Tesouros" estava, aparentemente, perdido para sempre. Para nossa sorte, uma única cópia sobreviveu por todo esse tempo, e foi digitalizada e disponibilizada pelo colecionador Kelly Abrantes Murta (do magnífico site http://www.zx-81.tk). Após anos de buscas infrutíferas, recentemente também encontramos o autor, Tadeu Curinga da Silva, que gentilmente ofereceu algo extremamente precioso: um caderno com o código-fonte original do "Em Busca dos Tesouros", totalmente escrito à mão!

Nas próximas edições da Jogos 80 contaremos como foi a procura pelo "Em Busca dos Tesouros", com direito a correspondências enviadas pelo autor, entrevistas, detalhes do código-fonte, instruções sobre como construir suas próprias fases para o jogo, e muito mais. E, em comemoração aos vinte anos do seu lançamento, foi criado um site totalmente dedicado ao EBdT, que em breve vai disponibilizar todo o material disponível, incluindo um emulador para partidas on-line: http://muriloq.com/ebdt ! Pronto para se juntar ao Kid K. Sador pelos perigos da Terra T. Nebrosa ?

J80

Em busca dos tesouros

Novamente a revista oferece o serviço MS Destaque que visa fornecer aos leitores material de qualidade, que, por seu tamanho, não é publicado nos moldes normais de MS. Desta vez é o jogo "Em busca dos tesouros" (ZX81), descrito abaixo. Os interessados em adquiri-lo devem escrever para Micro Sistemas enviando os valores constantes no quadro.

Tadeu Curinga da Silva

Dando prosseguimento ao trabalho inédito do MS Destaque, estamos apresentando nesta edição de jogos o programa *Em busca dos tesouros*, de Tadeu Curinga da Silva, um colaborador já conhecido da linha ZX81 com o excelente "Defenda-se", publicado em MS nº 40.

Em busca dos tesouros é um jogo semelhante ao conhecido *Pitfall* que faz bastante sucesso nos vídeo-games e em algumas linhas de microcomputadores, sendo que, agora, os proprietários dos micros da linha ZX81 (TK82/83/85, CP 200 etc.) também poderão desfrutar de uma excelente versão do mesmo.

Foto de Monica Leme

A tela de abertura de "Em busca dos tesouros"

Nosso herói atravessa o abismo na corda

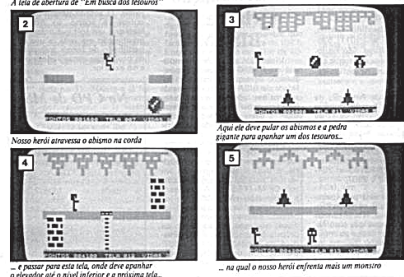
... e passar para esta tela, onde deve apanhar o elevador até o nível inferior e a próxima tela...

As principais características do programa são:

- 100% Assembler
- Gráficos animadíssimos
- 313 telas diferentes sem repetições
- Ação rápida e envolvente
- Aceita joystick ou teclado
- Nível de dificuldade crescente no decorrer do jogo.
- Agradável surpresa no final.

O jogo foi testado e aprovado em nosso CPD, sendo que sua publicação normal seria prejudicada devido ao tamanho do mesmo, daí a opção para sua publicação no serviço MS Destaque, iniciado no nº 57, e cujo objetivo é justamente suprir os leitores com programas de boa qualidade que não poderiam ser colocados, normalmente, nas páginas de MICRO SISTEMAS.

O JOGO

Neste jogo, você é o simpático explorador aventureiro Kid K. Sador à procura dos valiosos tesouros perdidos da Terra T. Nebrosa. São inúmeros os perigos que você deve enfrentar: escorpiões, cobras, fogueiras, pedras gigantes, jacarés, paredes esmagadoras e uma infinidade de outros que o aguardam, dispostos em mais de 300 telas diferentes.

Aqui ele deve pular os abismos e a pedra gigante para apanhar um dos tesouros...

... na qual o nosso herói enfrenta mais um monstro

Para mover Kid K. Sador, você poderá usar o joystick ou o teclado, com os comandos: 5 – para esquerda; 8 – para direita; 0 – para pular os obstáculos, criaturas e buracos; e ainda a tecla 6 (ou o joystick para baixo) – para descer da corda usada em várias telas, para levá-lo ao outro lado do penhasco.

Você dispõe de nove vidas para completar sua missão: recapturar os inúmeros tesouros perdidos da Terra T. Nebrosa e chegar à última tela do jogo onde está a caverna da caveira gigante.

Ao passar de tela, você faz 100 pontos e "pegando" um tesouro (1000 a 7000 pontos, dependendo do número de caracteres $ que o mesmo contiver). Para passar de tela, basta chegar na extremidade direita da tela atual, aparecendo, assim, na extremidade esquerda da próxima tela.

AS DICAS

Você só poderá pular em cima de um jacaré quando este estiver de boca fechada. Você poderá, também, enganar o jacaré, ficando exatamente em cima do seu olho. Desta forma, quando ele abrir a boca, os dentes não o alcançarão.

Se você estiver parado e quiser pular andando, basta pressionar simultaneamente as teclas 5 e 0 (para esquerda) ou 8 e 0 (para a direita).

Quando o jogador perder todas as vidas, o micro imprimirá a mensagem "FIM DE JOGO"; e se você esperar cerca de 20 segundos, o programa entrará numa sub-rotina especial de demonstração (muito útil para se pegar macetes).

No mais, use de sua criatividade e imaginação para vencer os obstáculos e ultrapassar as telas.

Para que você tenha uma idéia da qualidade deste programa, selecionamos algumas fotos, onde é possível observar o cuidado com os detalhes e o bom gosto na escolha dos gráficos.

Esperamos poder repetir com este MS Destaque o mesmo sucesso do programa anterior, o LOGCONT, que possamos contar sempre com programas de tão boa qualidade para ocupar as páginas de MICRO SISTEMAS, o que vem a comprovar o alto nível dos nossos leitores e colaboradores.

Além da fita com o jogo, estará disponível aos leitores a listagem do programa com códigos hexadecimais, acompanhada das instruções para digitação.

Como sempre, aguardamos as sugestões e críticas com relação ao serviço.

NOME: Em busca dos tesouros
LINGUAGEM: Assembler Z80
EQUIPAMENTO: Compatíveis com o ZX81
PRÉ-REQUISITOS: 16 Kb de RAM
PREÇO: Fita cassete com instruções e programa — Cz$ 120,00; listagem em hexadecimal com instruções para digitação — Cz$ 50,00.

Tadeu Curinga da Silva cursa atualmente a quarta série do curso de Eletrotécnica na Escola Técnica Federal do Rio Grande do Norte. Ele é um autodidata em BASIC e Assembler, linguagens que aprendeu através de livros e revistas.

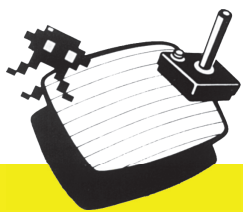
Propaganda original do jogo, publicada na revista Micro Sistemas em 1986

Links Interessantes:

– O EightyOne (http://www.chuntey.com/eightyone) é um emulador extremamente fiel da plataforma ZX-81, totalmente livre (licença GPL). Feito para a plataforma Windows, ele também funciona no Linux, através do wine (http://www.winehq.com).

– O arquivo original do "Em Busca dos Tesouros" recuperado pelo Kelly A. Murta, e também uma versão com vidas infinitas (criada pelo Cleber Jean Barranco, inspirada em uma anterior por Murilo Saraiva de Queiroz), pode ser encontrada no site oficial do jogo, http://muriloq.com/ebdt .

– Para saber mais sobre "Monstro das Trevas" e "Pitfall!", consulte a Wikipedia:
http://en.wikipedia.org/wiki/3D_monster_maze e http://en.wikipedia.org/wiki/Pitfall

– A Wikipedia tem uma página sobre a revista Micro Sistemas e sobre o Renato Degiovani, que já foi entrevistado na edição 01 da Jogos 80:
http://pt.wikipedia.org/wiki/Revista_Micro_Sistemas e http://pt.wikipedia.org/wiki/Renato_Degiovani

PRINCE OF PERSIA

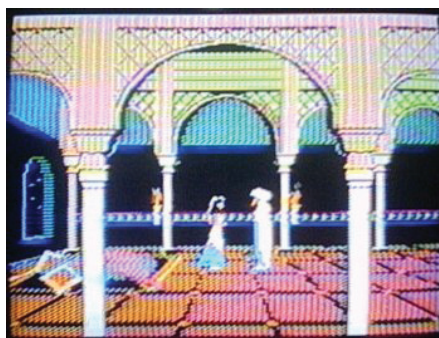
Broderbund para Apple IIe/IIc/IIGS
Gráficos/Som: 9
Ação/Controles: 9

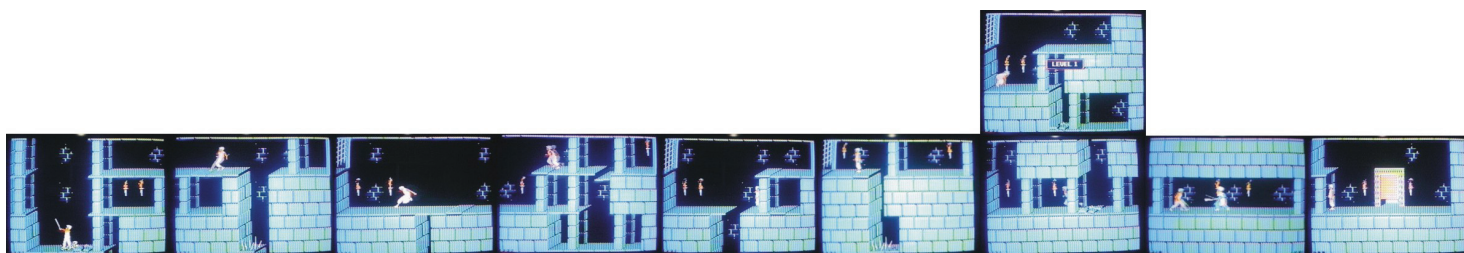
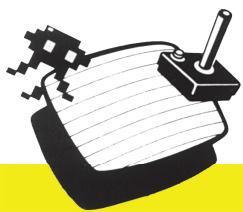
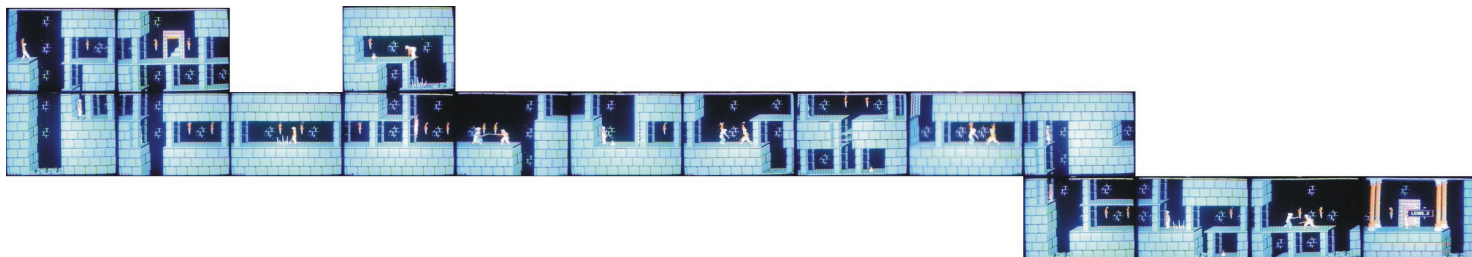
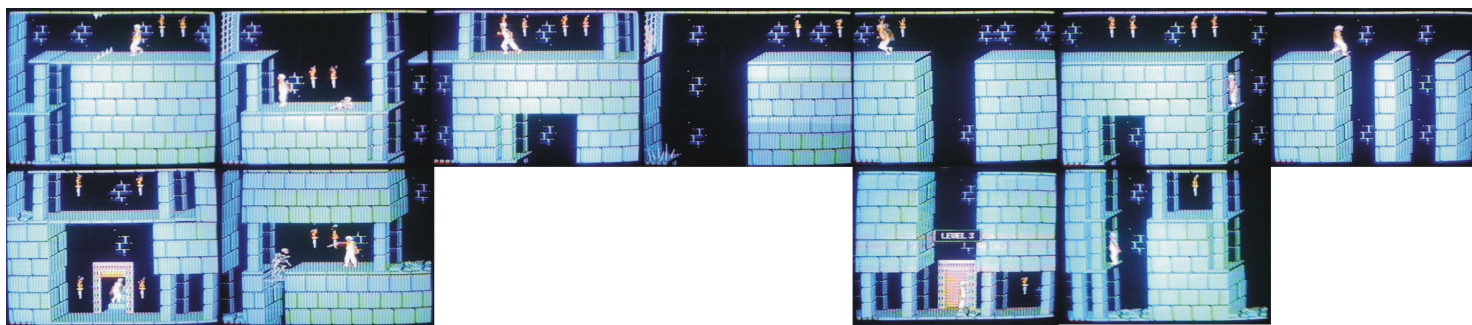
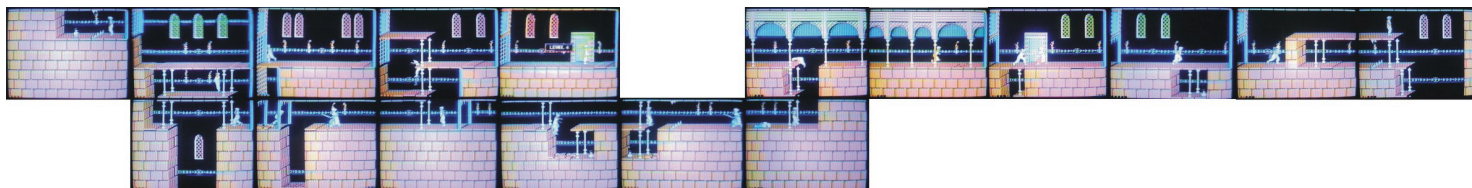
Ericson Benjamin

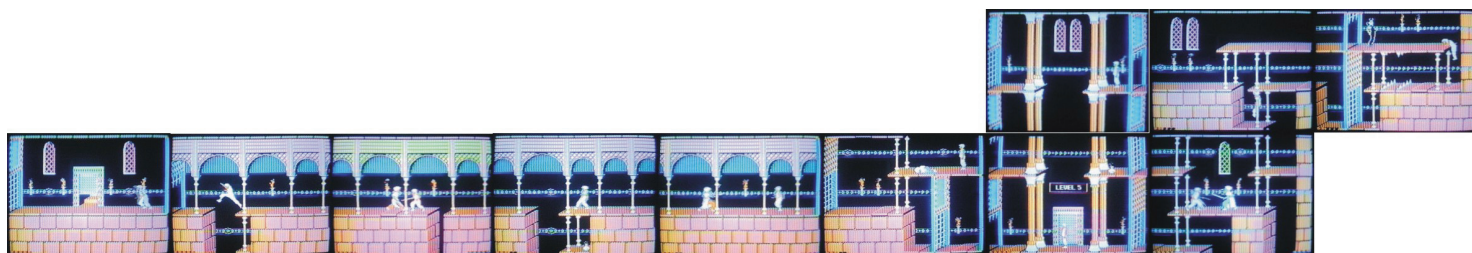
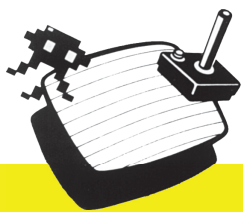
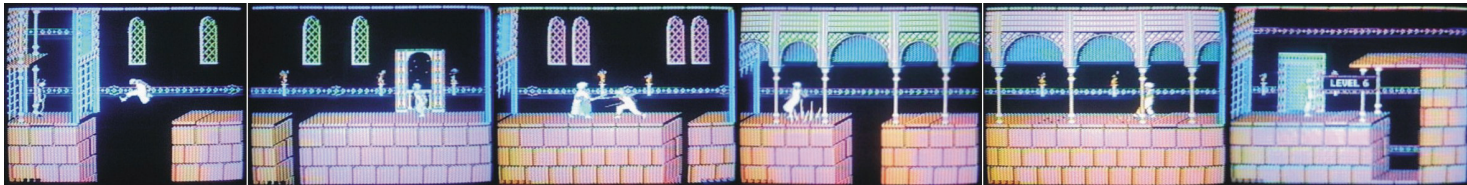
Prince of Persia é um daqueles jogos que marcaram época, revolucionando conceitos com sua animação espetacular, enredo envolvente e uma história de bastidores muito interessante (*leia o quadro no fim do artigo*).

A primeira versão de Prince of Persia foi lançada para Apple II e impressionou muita gente, afinal, o Apple era um microcomputador com características não muito favoráveis para uma plataforma de jogos. Ainda assim, rodou um jogo tão sofisticado quanto ele. Um Apple IIc ou um IIe, com 128K de memória e uma unidade de disco, mostrava-se suficiente para rodar Prince. O jogo também foi lançado para um grande número de plataformas, dentre elas para Macintosh, Amiga, IBM-PC, NES, SNES, Game Boy, Sega Genesis/ Mega Drive e Master System, e foi campeão de vendas - mais de 2.000.000 de cópias vendidas. A fim de se comparar, Karateka - o primeiro jogo famoso de Jordan Mechner - vendeu por volta de 500.000 cópias. Nada mau para um "principiante"!

A versão para Apple II não fica devendo nada às outras. Dispõe de gráficos detalhados, animação muito bem trabalhada (típica do jogo), ótima jogabilidade e recursos somente encontrados em versões para micros, como salvar/continuar a última fase jogada. Aos 25 anos de idade, Mechner, sozinho, criou todo o código de Prince of Persia para Apple II. Interessante: nas diversas continuações do título, Mechner, apesar de um brilhante programador, envolveu-se apenas no projeto, incluindo-se as últimas versões em 3D. A original, entretanto, ocupa duas faces de disco de 5 1/4" - 140 Kb por face.

E quanto ao jogo em si? Bem, a história se passa na Pérsia, evidentemente, onde o sultão, envolvido em uma guerra, fica totalmente alheio ao plano do terrível vizir Jaffar, o qual deseja tomar o trono do reino e casar-se com a princesa; as "coisas de sempre". Devido ao impasse assumido pela princesa, o vilão estabelece que, em uma hora, ela deve tomar sua decisão: casar-se com o Jaffar ou morrer. Com o intuito de socorrer a princesa, entra em cena o seu verdadeiro amor, quando o jogador assume o controle de nosso herói, percorrendo caminhos tortuosos por entre masmorras e diversas salas do castelo, enfrentando perigos ocultos, guardas reais armados com espadas afiadas e tudo mais que aparecer pelo caminho.

Vejamos, portanto, uma análise mais detalhada, fase a fase.

Logo na primeira fase temos uma boa prévia do que há por vir no restante da aventura. Portões acionados por placas no piso, boas escaladas por entre os diversos andares, placas soltas formando armadilhas mortais (sim, a gravidade pode matar em Prince of Persia) e uma luta de espadas para aquecer-se (abaixo, o mapa da fase 1).

A segunda fase, um pouco mais longa, vai requerer grande destreza do herói. Saltos ousados o levarão adiante nessa fase. Cuidado com espetos que surgem do piso, ande devagar quando passar por eles. Mais guardas o desafiarão, cada vez mais ágeis. Evite os potes com bolhas azuis. Se jogar num monitor monocromático e não se lembrar da posição dos potes, é bom desprezar a todos.

Sua agilidade e reflexos serão testados ao limite na terceira fase. Não pare para pensar aqui, corra, pule e escale antes que a passagem se feche e você caia sobre espinhos perfurantes. Um novo inimigo, imortal, o desafiará nessa fase. Faça de tudo para encurralá-lo num beco sem saída.

Cada vez mais ágeis os guardas reais. Cuidado com os grandes vãos que surgirão à sua frente. Uma lâmina dupla pode fazer nosso herói ser fatiado como queijo. Aproxime-se com cautela do obstáculo e espere o momento certo para atravessar a lâmina sem se machucar (aliás, morrer mesmo). Um dos momentos mágicos do jogo acontece na quarta fase: nosso herói perde seu reflexo ao atravessar um espelho. Este toma vida própria e decidirá nosso destino mais à frente.

Apesar de um pouco confusa no início, a quinta fase é relativamente fácil, mas, mesmo assim, não baixe a guarda, os soldados do vizir estão ainda mais espertos. Nosso reflexo fará uma aparição para nos irritar, sem maiores problemas.

>

A sexta fase é muito rápida, mas conta com um adversário formidável. Ele é grande e mal, e não hesitará em fazer sua espada trespassar o corpo do herói. Mais uma vez, o jogador se encontra com seu reflexo. Um encontro nada amigável o fará seguir para a próxima fase.

Próxima fase? Pensou que daríamos o jogo todo de bandeja, que tiraríamos a graça de se descobrir as coisas sozinho? Claro que não, a partir da sétima fase, boa sorte !

J80

Controles do jogo:

Esquerda: **J**
Direita: **L**
Cima: **I** Pular a esquerda: **U**
Baixo: **K** Pular a direita: **O**

Botão de ação: **Teclas maçã-aberta ou maçã-fechada (ou bolinha-cheia e bolinha-vazia, no TK 3000)**

Esc: Pausar

Control-J:
Seleciona o joystick como controle

Control-K:
Seleciona o teclado como controle

Control-R:
Finaliza o jogo e roda a apresentação

Control-A:
Recomeça o jogo a partir da fase atual

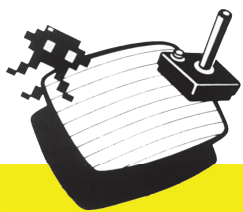
Control-G:
Salva o jogo atual para o disco

Control-L:
Recarrega o último jogo salvo

Barra de espaço:
Exibe o tempo que falta para acabar o jogo atual

Um trabalho primoroso !

Lançado pela Broderbund em 1989, Prince of Persia foi resultado de quatro anos de trabalho de Jordan Mechner, o famoso criador de Karateka, que mostrou sua criatividade fora do comum ao utilizar-se de técnicas como "rotoscoping" para a captura de movimentos, quadro a quadro, do personagem do jogo. No desenvolvimento de Prince, Mechner analisou diversas horas de vídeo em que seu irmão corria e pulava vestido em roupas brancas. Tal técnica, utilizada desde 1914, foi empregada também ao desenho animado "Lord of the Rings" (1977) e no clip "Take on Me" (1985), do grupo oitentista A-ha. Por falar em música, quem compôs todas as melodias do jogo foi o pai de Jordan Mechner.

Veja as fotos abaixo, com o irmão de Mechner.... Estas cenas não parecem familiares?

M.A.S.H.

Fox Video Games para Atari 2600
Gráficos/Som: 7
Ação/Controles: 8

Eduardo Antônio Raga Luccas

Umas das coisas mais divertidas em jogar Atari (e evidentemente outros videogames) é jogar em dupla, simultaneamente, sejam em modo cooperativo ou em disputa. M.A.S.H. é o tipo do jogo perfeito pra se jogar assim. É possível jogar contra o computador, mas, é muito melhor quando jogado por duas pessoas!

Como vários outros jogos de Atari abordados na nossa Jogos 80, M.A.S.H. engloba a lista dos jogos "pouco conhecidos mas muito divertidos", que sempre procuramos mostrar nas nossas páginas. Lançado no mercado mundial pela Fox Video-Games (uma divisão da Fox Enterteinment, a mesma dos filmes e séries, hoje não mais existente) é claramente baseado no filme e série televisiva homônima. O cartucho saiu no Brasil por várias companhias na época. O jogo era relativamente conhecido por aqui, mas longe de ser um sucesso estrondoso. Contudo, quem conhecia gostava, principalmente nas típicas "reuniões" de amigos para jogar Atari, onde a disputa em duplas ficava mais viável, divertida e emocionante!

Vamos, então, conhecer um pouco mais de M.A.S.H. O objetivo do jogo é recolher os feridos de guerra com o seu helicóptero e levá-los ao hospital militar, a fim de serem operados, operação esta que ficará a seu cargo também! (Sim, você trabalha como piloto de helicóptero e médico!). O helicóptero tem uma capacidade limitada de resgate, de modo que ao resgatar 5 soldados, você terá que descarregá-los no hospital (a "casinha", da mesma cor da sua aeronave); esta situação é facilmente denotada pelo som, quando um helicóptero fica lotado, o som muda, num tom bastante adequado e que realmente lembra um helicóptero "cheio". Muito bem feito!

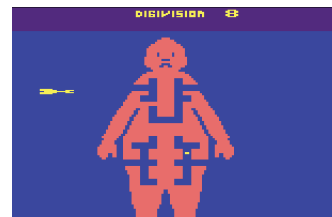
Completados um total de 30 soldados resgatados (soma total dos dois jogadores) é hora de operá-los. Nesta tela, aparece as "entranhas" do ferido, com a bala (representada por um pontinho colorido); você deve guiar a pinça com o seu joystick e retirar a bala, com a ressalva de que NÃO PODE tocar as paredes laterais, ato que provocará o fim da fase de operação. Caso tenha sucesso, mais soldados aparecerão para serem operados, sendo que você tem um prazo de 15 segundos para operar o maior número possível de pacientes. Cada bala retirada acrescenta pontos ao seu placar, a pontuação variando conforme a profundidade dela no interior do corpo do ferido; quanto mais profunda, mais pontos. Terminada a operação, voltamos a fase de resgate com os helicópteros. Quando jogado em duplas, cada um tem 15 segundos para operar seus pacientes.

Este é o modo de jogo na variação 1 e 2, porém o cartucho tem mais atrativos! Na verdade ele tem 8 variações, metade para um jogador, metade para jogo em duplas; as variações ímpares são para jogador único, as pares para dois jogadores.

Um dos modos mais interessantes de jogo, o meu preferido em particular, é a variação 3/4: nela você não tem que capturar os soldados que estão feridos, tem que pegar os que o avião, no topo da tela, solta. Os soldados (bem, no manual original do jogo diz que, na verdade o avião solta médicos, de para-quedas!... o que não deixa de soar estranho!) devem ser pegos pelo seu helicóptero, que nesta variação não fica "cheio". Os pontos por homem pego variam conforme a altitude em que ele é pego: quanto mais embaixo, maior o número de pontos.

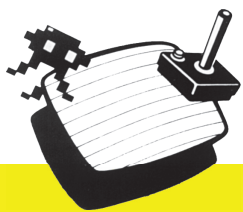
Na variação 5/6 temos novamente o resgate dos soldados que ficam no campo de batalha, só que desta vez com duas variantes: os helicópteros são menores; por um lado é vantajoso pois ele passa facilmente por entre as árvores, entretanto é necessário se aproximar mais dos soldados, devido ao menor tamanho do helicóptero. Valem aqui as mesmas condições da primeira variação, para o helicóptero cheio e número total a ser resgatado. A segunda diferença desta fase se refere ao canhão anti-aéreo localizado na base da tela. Nas variações 1/2/3/4 ele atira, procurando acertar um dos helicópteros. Caso acerte, a aeronave cairá no chão; imediatamente virá um resgate ao socorro, rebocando o helicóptero danificado para fora da tela, sendo que em seguida surgirá outra no campo de jogo. Ainda que a derrubada da nave não custe pontos, soldados ou vidas (notem - interessante - em M.A.S.H. não temos o conceito de "vidas", é o fator pontos/tempo que conta) resgatados, ela tirará tempo do jogador, com o que o adversário poderá marcar mais pontos enquando a outra aeronave aguarda ser resgatada. Nesta variação, a 5/6, o canhão anti-aéreo não atira, o que deixa a fase um pouco mais fácil.

Por fim, a variação 7/8 consiste em apenas operar os soldados. Pode servir para treinar a operação, para quando for jogar nas outras variações, embora possa ser disputado também em duplas, neste caso, um de cada vez.

As chaves de dificuldade do console têm a seguinte função: na posição "B", o jogador inicia com 99 pontos e, no caso de jogo contra o computador, o mesmo é mais "burro" na captura dos soldados. Na posição "A" o jogador inicia com 0 pontos e, caso cometa um erro na sala de operações (tocar com a bala nas paredes do corpo) os pontos referentes àquela bala serão somados ao do seu adversário; no caso do jogo para 1 jogador apenas, a cada segundo na sala de cirurgia o adversário computadorizado receberá 8 pontos. A chave P&B-cor não é utilizada neste jogo.

O jogo termina quando algum jogador atingir 999 pontos. Quem o fizer primeiro é o vencedor!

Como dicas para o jogo, recomendo evitar voar muito baixo, pois pode ser atingido mais facilmente pelo canhão anti-aéreo, cuidado especialmente na variação 3/4, onde o resgate feito na parte de baixo vale muito mais e por isso é sempre tentador arriscar alguns resgates assim. Cuidado com as árvores, elas atrapalham bastante, principalmente com o helicóptero maior, ele fica por vezes "enroscado". Na fase de operação vá com calma, evite movimentos muito bruscos e, onde for necessário precisão, aplique pequenas pancadinhas à alavanca do joystick.

M.A.S.H. é um jogo muito divertido e certamente você vai gostar, chame seus amigos para uma partida e bom divertimento!

J80

FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O' FUN

Mindscape para Commodore 64/128
Gráficos/Som: 9
Ação/Controles: 9

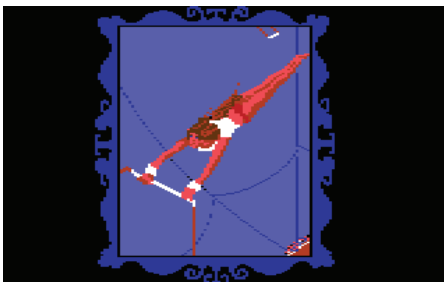
Carlos Bragatto

Este jogo é um dos grandes clássicos que pouca gente conheceu. EmFiendish Freddy's Big Top O' Fun (repita rapidamente e por três vezes, e sua língua sairá correndo da boca) você é o dono de um pequeno circo, e, como infelizmente acontece aos circos brasileiros, a falta de dinheiro é crítica. Para piorar, o Sr. I. M. Tightwad, um banqueiro, exige o pagamento imediato do empréstimo de $10.000,00, algo virtualmente impossível, a menos que você consiga montar um espetáculo único, com apresentações perfeitas e impecáveis, de forma a levantar o maximo possível de dinheiro para quitar a divida.

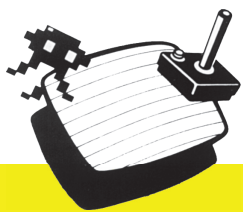
Mas não tão rápido: o malévolo Fiendish Freddy fica sabendo desse seu problema e tenta de tudo para prejudicá-lo, pois quer que você perca o circo para que ele possa construir seu tão sonhado "Freddy's Towers". Sua obssessão é tamanha que o picareta se traveste de palhaço, passa a ficar escondido como um dos funcionários e fará o possível e o impossível para que o objetivo do jogo não seja alcançado.

Outro fator para deixar o game ainda melhor é o fato dos juízes, que avaliam seu desempenho em cada uma das apresentações, serem todos palhaços. E aparentemente são malucos, pois às vezes chegam a pagar menos por uma apresentação perfeita, do que para uma com alguns erros. Realmente sao uns palhaços!

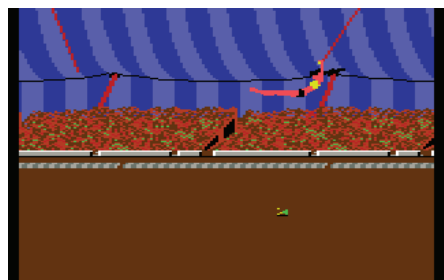
O primeiro desafio, chamado de "Phenomenal Feats of Diving Daring", consiste do seguinte desafio: você deve subir por um mastro e pular de cabeça em direção a um recipiente com água. Até aí, tudo bem, porém, no meio da queda, o Fiendish Freddy aparece com um ventilador que o empurra para fora da direção em que estava caindo! E convenhamos: cair n'água é bem melhor do que o chão duro. A fim de que os juízes palhaços façam uma melhor avaliação, você deverá usar o joystick para fazer algumas poses enquanto não atinge o alvo. É divertido demais! A dificuldade aumenta posteriormente, pois você passa a pular de uma altura maior, o que facilita a situação para Freddy e seu ventilador, e deverá cair em um recipiente cada vez menor. Na última tentativa, aliás, o recipiente é um minúsculo copo de café! Qualquer desvio fatalmente implicará uma colisão de seu lindo rostinho com o áspero chão do circo.

O próximo desafio é o "Genuine Juggling Genius", aparentemente bastante

fácil: fazer malabarismos com bolas. Como nada é assim fácil, você tem de fazer isso enquanto tenta se equilibrar em um monociclo! Seu assistente jogará os objetos, e você, primeiramente, deverá se mover em cima do monociclo até o local adequado, e, então, começa o malabarismo propriamente dito. Parece algo razoável, porém, em um dos estágios, um dos itens que você deve manipular é um bebê que Fiendish Freddy joga em sua direção. Além de não deixá-lo cair, você deve jogar a criança de volta ao bercinho. Esse é um momento de bastante tensão durante o jogo. Tome cuidado, também, com as bombas que Freddy joga.

Em seguida temos o "Breathtaking Bravado From Hazardous Heights", em que o jogador tem que pular de um trampolim ao outro de maneira muito parecida com o jogo Jungle Hunt, sucesso dos arcades e de muitos videogames domésticos. Você tem que lidar com a velocidade e a inércia para poder atingir o proximo trapézio no momento ideal. Como não poderia deixar de ser, nosso arquiinimigo, Fiendish Freddy, aparece com um JetPack nas costas e sobe aos trampolins para cortar as cordas. Ele realmente não desiste. Ah! Cuidado com os objetos que aparecem quando você pula de um trampolim ao outro!

Depois disso, vem o "Deadly And Dangerous Daggers of Death", em que sua assistente, Knancy Knife, está amarrada, vendada, em uma daquelas rodas giratórias, e você, à distância, deve atirar facas na roda sem atingi-la, é claro. Novamente, como nada é facil para você reunir os

$10.000,00, ela dá um salto e muda de pose, o que complica na hora de atirar a faca. O Freddy aparece nesse estágio explodindo algumas bombas de fumaça, fazendo com que você fique cego e desorientado. Cuidado com a pobre Knancy, ela é mãe de família e sustenta o marido, que é bastante truculento. Imagine se ela aparecer em casa com um corte...

No penúltimo desafio, chamado de "Tense Tracel Techniques On Tightrope", você simplesmente deverá caminhar pela corda bamba. Controlar a inclinação é algo bastante complicado por si só, mas com o Freddy a atrapalhar, isso se torna mais complicado. Se você demorar muito para atravessar a corda, ele tira um canhão sabe-se lá de onde e atira em você. Na maior parte do tempo, ele está mais amigável e apenas atira serras ou facas com o intuito de cortar você ao meio. Em algumas circunstâncias, Freddy vem novamente com o Jet Pack e tenta derrubá-lo. Tente se defender como puder!

Finalmente, no último desafio (argh, não aguentava mais!), você terá de virar um destemido canhão humano. Sua assistente, Lisa, não é muito atenta, portanto, cabe a você analisar a quantidade de pólvora que

ela colocou dentro do canhão. A quantidade irá dizer o quão longe você será arremessado. É realmente complicado atingir o alvo do outro lado da tenda do circo, pois a distância impede que você enxergue o alvo corretamente. Além disso, antes do disparo, você deverá controlar a inclinação do canhão. Achou que Fiendish Freddy não iria aparecer nesse estágio, não? Enganou-se! Se você demorar muito para posicionar o canhão, ele aparecerá com uma rolha enorme e tapará a saída do mesmo !

Nem tente imaginar a sujeira que fica depois que o canhão explode...

Como você pôde ler, o jogo é fantástico, muito desafiador e complexo. No entanto, a impressão que se tem é que estamos jogando algo saído diretamente de um cartoon de Tex Avery, pois a qualidade é muito boa em todos os aspectos. Os gráficos são excelentes, mesmo levando-se em conta as particularidades do hardware do Commodore 64. O som, apesar de não ter nada de espetacular, não apresenta nenhum ponto falho e é muito bem integrado à proposta do game.

Tela do "juízes palhaços": comédia total !

O único inconveniente da versão do Commodore é o fato do jogo ser muito grande e ocupar vários disquetes. Além disso, o tempo de carregamento é muito alto, o que, pelo menos, deixa você se abastecer de guloseimas. Usando um cartucho Epyx FastLoad ou mesmo os chips JiffyDOS, esses intervalos reduzem sensivelmente.

Outro detalhe interessante é que esse título saiu originalmente para o Commodore Amiga e para o Atari ST, posteriormente aparecendo em versões para o Commodore 64 e Sinclair ZX-Spectrum. O melhor de tudo é que nenhum aspecto do jogo foi removido quando da conversão para os 8 bits, o que torna esse desafio acessível a qualquer jogador e colecionador.

Em resumo, Fiendish Freddy's Big Top O' Fun é um excelente jogo que merece sua atenção e dedicação. No final, o desafio vale a pena.

Foto da caixa do jogo

J80

E.T. PHONE HOME!

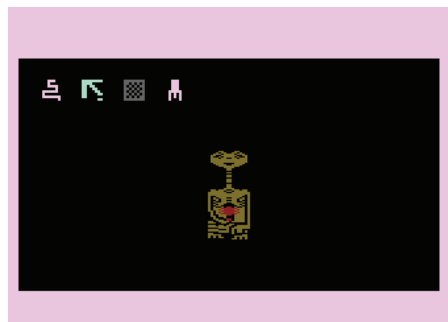
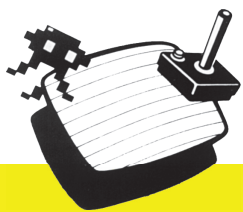
Atari para Atari 800 e compatíveis
Gráficos/Som: 9
Ação/Controles: 8

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Em E. T. Phone Home, título lançado em 1983 pela Atari para o micro Atari 800, o jogador tem a missão de ajudar E. T., o simpático alienígena do filme de Steven Spielberg, a voltar para casa, a ser resgatado pela nave espacial de seu planeta natal. Diferentemente do jogo lançado para o Atari 2600, um dos maiores fiascos de vendas da história por ter sido feito às pressas, E. T. Phone Home é mais complexo e mais caprichado tanto em gráficos quanto em som; graças ao poder superior do hardware dos micros Atari e à equipe que o projetou com mais recursos.

As partidas são divididas em duas etapas. Na primeira, o jogador controla Elliott pelas ruas da vizinhança do bairro a fim de que encontre algumas peças essenciais para que E. T., o extraterrestre escondido em sua casa, construa seu "telefone" espacial. As peças, inicialmente "invisíveis", devem ser resgatadas, uma por vez, e levadas à casa de Elliott, onde E. T. efetivamente montará o objeto. Elas, contudo, não devem ser coletadas a esmo; o alienígena, para tanto, mantém contato telepático com o garoto para que o jogador possa observar o número e o tipo de peças requisitadas, bem como as cores desejadas. É preciso ser rápido, pois a vida de E. T., representada por cinco barras coloridas na forma de flores, esvai-se rapidamente. Garoto e alienígena são, ainda, atrapalhados por cientistas e por agentes do governo, que perambulam pela tela e roubam as peças coletadas se o jogador não prestar atenção. Na segunda parte, quando os itens são todos entregues ao extraterrestre, o jogador passa a controlar E. T. em pessoa e deve levá-lo à clareira, rapidamente, em que a nave pousará para resgatá-lo. Sem demora e sem esbarrar nos agentes do governo!

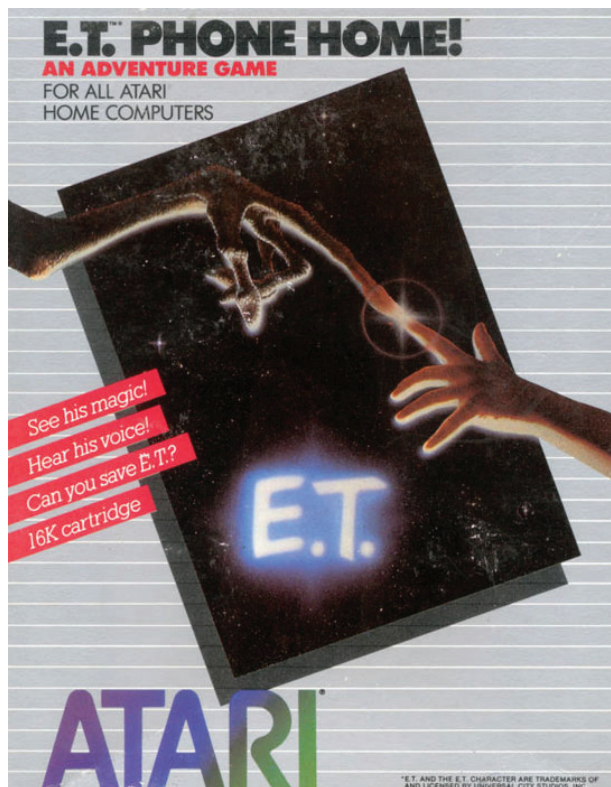
O joystick é usado para que Elliot se movimente. O botão, se continuamente pressionado enquanto Elliott caminha, fará com que o personagem corra pela tela; se pressionado enquanto Elliott está parado, o jogador terá acesso à tela de status, a qual mostrará o contato mental entre o alienígena e o garoto, indicando a quantidade e o tipo de itens que precisam ser encontrados, tais como um guarda-chuva e uma toalha de mesa, dentre outros. Quando Elliott estiver perto de uma peça escondida, o jogador ouvirá um beep (o sinal telepático) contínuo que aumentará de volume conforme o objeto

>

estiver mais e mais próximo - e diminuirá no caso de distanciamento. Para apanhá-lo quando aparecer, posicione o personagem sobre ele e aperte rapidamente o botão. A energia compartilhada entre Elliott e E. T. cai rapidamente se o garoto correr ou se ficar na tela de status por muito tempo. A energia aumentará a cada peça correta entregue ao extraterrestre. A partir do nível cinco, peças falsas aparecerão, peças de cores "erradas" que o atrapalharão. Atenção! No comando de E. T., o jogador usará das mesmas táticas e obedecerá às mesmas regras iniciais, ou seja, correr em demasia e encostar-se nos agentes são coisas prejudiciais. O objetivo será, então, dirigir-se ao lado superior esquerdo do mapa, encontrar um retângulo azul na clareira e esperar pela nave mãe. A animação da chegada do disco voador é linda!

Nível	Quantidade de Peças a Apanhar	Peças Falsas
1	4	Não
2	6	Não
3	8	Não
4	10	Não
5	10	Sim
6	10	Sim
7	10	Sim
8	10	Sim
9	10	Sim

Foto da caixa do jogo

Os gráficos de E. T. Phone Home são muito bem-feitos para a época (1983) e lembram um pouco os do IntelliVision. O jogo é bem colorido, rápido e animado (o scroll é eficiente), e apresenta duas particularidades que o fez se destacar naquele período. A primeira é a voz sintetizada que ouvimos quando Elliott entrega todas as peças a E. T., quem pronuncia a famosa frase dita no filme, "E. T. Phone Home", a qual teria ocupado mais de 1.000 bytes de memória do cartucho de 16 Kb. A segunda, uma exigência direta de Steven Spielberg, que acompanhou de perto o projeto, foi o bacaníssimo final feliz em que se vê o pouso da espaçonave, a entrada de E. T. a bordo e a decolagem da mesma. Tudo muito caprichado e bem-feito! Detalhe: naquela época, os jogos não eram dotados de final, ou seja, ficavam mais difíceis ou mais rápidos apenas com o progresso do jogador. O final feliz foi uma novidade!

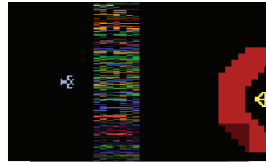
Foto dos engenheiros de som da Atari, responsáveis pela criação sonora do jogo.

E. T. Phone Home goza também de outra posição de importância: foi o primeiro jogo de computadores da Atari criado por uma equipe, não somente por uma pessoa, como de costume no período. Artistas gráficos, engenheiros de som e programadores trabalharam juntos para realizar o complexo jogo, que acabou recebendo de fato somente 1/4 das idéias propostas pela equipe - devido à pouca memória do cartucho, de somente 16 Kb; o que era bastante para a época.

Não deixe E. T. sozinho na Terra, leve-o para casa neste Natal!

J80

Entrevista: Howard Scott Warshaw

Howard Scott Warshaw. Talvez, caro leitor, você não reconheça o nome de pronto, tampouco o conecte imediatamente à história da Atari. Apesar disto, porém, você provavelmente já jogou algumas de suas criações. Sim! Howard programou dois dos maiores estouros de venda da Atari, os jogos Yars´ Revenge e Raiders of the Lost Ark, ambos sucessos que ultrapassaram a marca de um milhão de unidades vendidas nos E.U.A.

A Jogos 80 orgulhosamente bateu um papo rápido com Howard, pois o homem é super ocupado; ainda mais após lançar o DVD "Once Upon Atari" - sobre os bastidores da empresa que se tornou sinônimo mundial de videogame, a Atari, é claro. Leia esta entrevista e conheça um pouco do trabalho de "HSW", algumas curiosidades sobre sua carreira e saiba, de uma vez por todas, se o boato sobre os cartuchos de E. T., aqueles supostamente enterrados no deserto do Novo México, pode ou não ser verdade.

Entrevista: Equipe Jogos 80 **Tradução:** Marcus Vinicius Garrett Chiado

Jogos 80: *Yars´ Revenge, uma de suas brilhantes criações, foi um grande sucesso à época. Na verdade, o jogo ainda é cultuado e jogado no mundo por entusiastas e colecionadores. Sabemos que Yars´ era para ser uma versão doméstica do arcade Star Castle, certo? Quando e como tomou a decisão de transformar Star Castle em Yars´ Revenge?*

Howard Scott Warshaw: Bem, quando comecei a avaliar a conversão de Star Castle para o VCS (Atari 2600), logo percebi que o porte deixaria muito a desejar. Então, propus (ao pessoal da Atari) uma nova mecânica que proporcionaria igual diversão e basicamente os mesmos elementos da versão do arcade, porém, funcionaria bem melhor e de maneira mais eficaz no Atari 2600. Felizmente, deixaram-me prosseguir com a idéia e então Yars´ Revenge, inicialmente, nasceu. Muitos detalhes adicionais e muitas horas de trabalho fizeram do jogo o que ele se tornou, claro, mas a coisa começou assim como expliquei.

J80: *Como surgiu a idéia de Raiders of the Lost Ark, outro sucesso de sua autoria que vendeu mais de um milhão de unidades? Entendemos que você criou algo novo e revolucionário em termos de Atari 2600, um jogo repleto de salas por explorar e recheado de gráficos bacanas e coloridos, de efeitos e com um enredo complexo. Poderia contar para nossos leitores, Howard, como teve a idéia?*

HSW: É exatamente o que você disse, ou seja, eu quis

>

criar um jogo que tivesse mais locações e mais atividades/interatividade que qualquer outro título à época. A maioria dos jogos "multi-sala" do Atari possuíam uma jogabilidade bem semelhante e com leve variação apenas em termos gráficos. Fiz questão de criar diferenças visíveis na experiência do jogador em relação ao ambiente de jogo e na própria jogabilidade, além de ter propositadamente reproduzido passagens importantes do filme na forma de pontos-chave no desenrolar da partida. Eu fiquei muito feliz, à ocasião, com o resultado de Raiders e apreciei muito o comentário - e a confirmação - de vocês a respeito de se tratar de algo "fresco", inovador. Isto foi realmente a minha intenção em termos de design.

***J80:** Você se encontrou por vezes com Steven Spielberg enquanto desenvolvia Raiders e E. T. Como você descreveria tais encontros? Ele interferia - de uma forma positiva - muito em seu trabalho? Ele era legal?*

HSW: Ele é uma pessoa fantástica. Tem o olhar de uma criança, quer dizer, ele enxerga as coisas de uma maneira boa, pura, sem deturpações. Posso mesmo compreender como conseguiu fazer tantos filmes maravilhosos, pois Spielberg é um homem de visão clara e verdadeira, aberta. Gosto muito dele. E ele sequer interferia em meu trabalho, ao contrário, ajudava bastante no que era preciso e dava sugestões válidas. Foi um prazer para mim conhecê-lo e ter trabalhado com ele.

***J80:** Em relação ao E. T., o jogo que você precisou criar em tempo recorde, como se sente quando lê ou escuta que se trata do pior jogo do Atari 2600? Nós, da Jogos 80, entendemos que a afirmação não é de todo verdadeira, afinal, E. T. vendeu mais de um milhão de cópias; nada mal, aliás.*

HSW: Na verdade, eu até gosto de saber que E. T. foi o pior jogo de Atari de todos os tempos. Pense na quantidade de jogos esquecidos, títulos de que as pessoas não se lembram ou que simplesmente não desejam mesmo relembrar. Após mais de vinte anos, as pessoas continuam a falar a respeito do meu jogo! E lembrem-se de que Yars´ Revenge é reconhecidamente um dos melhores cartuchos do VCS. Entendo, portanto, que detenho a maior gama, em termos de design de jogos, de todos os tempos: os títulos de "o melhor" e de "o pior". Fico muito feliz com isto!

"...detenho, em termos de design de jogos, os títulos de "o melhor" e de "o pior". Fico muito feliz com isto !"

***J80:** Falando de E. T. mais uma vez, ouvimos um boato de que você tinha em mente um jogo bem mais complexo e diferente. É sério?*

HSW: Não, não é verdadeiro o boato. O jogo que fiz foi exatamente baseado em minha idéia original. Infelizmente, nunca tive a chance de otimizá-lo, de ajustá-lo no quesito jogabilidade. Isso sim faria uma enorme diferença, creio, mas consegui fazer o melhor se levarmos em conta o prazo de apenas cinco semanas de que dispus.

***J80:** Aliás... E aquele boato super famoso? É verdade realmente que a Atari enterrou milhões de cartuchos "encalhados" de E. T. em um aterro no Novo México? Conte para a gente!*

HSW: Por mais de duas décadas tenho ouvido esse boato de que a Atari teria enterrado milhões de cartuchos encalhados no deserto do Novo México, que os teria esmagado e enterrado sob cimento. Até mesmo o site Snopes.com, reconhecidamente um examinador de mitos urbanos, atesta o rumor como verdadeiro no artigo "Five Million E. T. Pieces". Eles dizem: "A fim de que o local não fosse perturbado por curiosos de plantão, os cartuchos foram esmagados e triturados, e uma grossa camada de cimento foi usada para enterrá-los de fato". Os cartuchos, portanto, seriam material tão importante assim a ponto da Atari sentir a necessidade de "impedir curiosos" de tentar desenterrá-los e de se apoderar deles, gastando rios de dinheiro para tanto? O detalhe crucial é o seguinte: já que as pessoas, em primeiro lugar, não queriam o jogo encalhado, por que a Atari gastaria tanto a fim de que não desenterrassem os cartuchos? Soa como um enorme absurdo, não acham?

Grupos musicais fizeram até mesmo clipes a respeito do tema e há boatos de que alguns curiosos usaram imagens de satélite para tentar validar a teoria do aterro, contudo, a verdade demonstra que ninguém,

Spielberg e Howard nas dependências da Atari

até hoje, conseguiu uma evidência relevante sequer: um único cartucho desenterrado ou uma ROM que seja. Igualmente não conseguiram achar e conversar, por exemplo, com os motoristas dos caminhões que transportaram os jogos, com os operadores dos tratores que os esmagaram ou com os fornecedores do cimento utilizado. É tudo muito nebuloso! E pensem nisto: eliminar milhões de cartuchos sem deixar vestígio? A David Copperfield, o ilusionista, o fato seria possível, mas a quem mais? Conseguem imaginar o volume da coisa? Ainda que tivessem sido esmagados, o resultado do processo seria mais parecido com um monumento de lixo do que com qualquer outra coisa.

Foto atual de Howard

Além de tudo o que eu disse, há o eterno bom senso. Analisem: sua empresa está com sérios problemas fincaneiros. Você tem um depósito repleto de estoque inútil; no caso, muito material reciclável como plástico, metal das placas de circuito etc. Você poderia gastar uma soma alta para destruir o produto ou poderia "canibalizá-lo" com a intenção de reduzir os custos de um novo armazenamento, de um novo produto. Contratar caminhões e tratores, e providenciar cimento considerável seria uma despesa imensa para uma empresa que opera no vermelho. O que vocês fariam? Jogariam fora o estoque ou o reciclariam?

No tocante a mim, há a ligação direta para com a Atari, claro, pois fui o criador do jogo, do produto. Caso tivesse mesmo acontecido o fato, alguém teria entrado em contato comigo e dito: "Seu jogo é tão ruim que eles o estão enterrando no deserto!". Eu teria, portanto, contratado um fotógrafo, voado até o local do aterro e tirado algumas fotos minhas sobre a montanha de concreto de cartuchos enterrados. Eu não fiz nada disso... Como pode?

"...tenho pensado sobre este fato por anos e anos ... minha conclusão é a mesma das pessoas que jogaram E. T. à época: 'Eu não compro isso !' "

Tenho pensado sobre este fato por anos e anos. Seria verdade? Teriam mesmo enterrado milhões de cartuchos no deserto? Minha conclusão é a mesma das pessoas que jogaram E. T. à época: "Eu não compro isso!".

J80: *Mudemos um pouco o foco da entrevista para o DVD "Once Upon Atari", produzido e dirigido por você recentemente. Foi complicado reunir todos aqueles ex-funcionários da Atari da forma como fez? A propósito, por que não entrevistou David Crane e Carol Shaw? Gostaríamos de dar os parabéns, amamos o DVD!*

HSW: Muito obrigado! Fiquei feliz ao poder dar um DVD aos fãs em cujo conteúdo haja uma das únicas chances reais de se saber o que realmente aconteceu nos bastidores, o que realmente fez história e que não é um simples boato. E tudo diretamente da boca das pessoas que estiveram lá! Os motivos pelos quais não pudemos ter David Crane, Carol Shaw e outros são vários: alguns simplesmente não quiseram aparecer, outros não estavam com disponibilidade para a entrevista e uns tantos não pude encontrar em tempo hábil.

J80: *Finalizando, Howard, pois você é uma pessoa muito ocupada, a gente sabe. Gostaria de dizer algo aos seus fãs do Brasil, às pessoas que ainda jogam Yars´ Revenge e sentem a mesma emoção da época?*

HSW: Muito obrigado mesmo! Gostaria de dar um imenso obrigado por terem gostado dos jogos à época e por continuarem a gostar deles agora. A única razão de se fazer um jogo de videogame é a de tornar as pessoas felizes, pois envolve-se muito trabalho e não há uma garantia de que o público consumidor gostará desse trabalho. Quando a gente faz um jogo e recebe a aceitação das pessoas, ou seja, quando os jogadores gostam muito mesmo do que você faz, surge um sentimento maravilhoso; sentimento que faz com que a gente acredite ter feito algo verdadeiramente importante, valioso. E por terem me proporcionado esse sentimento gostoso, devo tremendamente à gratidão dos maravilhosos jogadores do Brasil. Deixem-me dizer algo a vocês: (*) "você fêz-me muito feliz, obrigado muito muito meus amigos".

(*) Howard escreveu este trecho em Português.

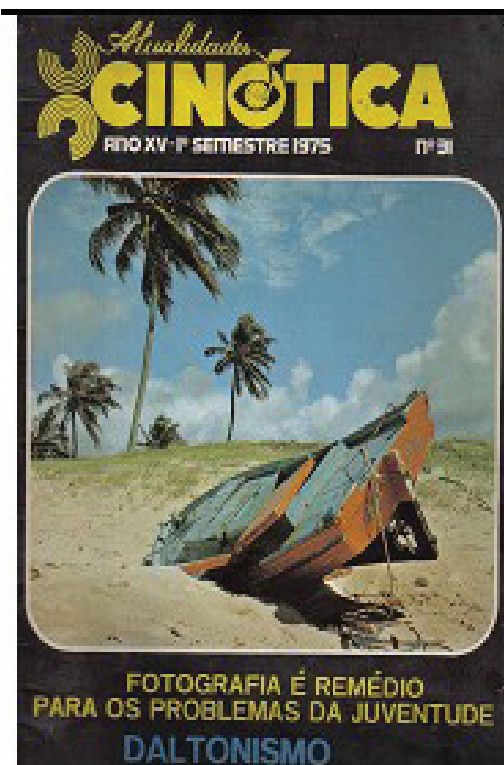
J80

Visita à Cinótica

Nunca os videogames e a Fotografia estiveram tão perto!

Marcus Vinicius Garrett Chiado

A Cinótica, loja fundada no início dos anos sessenta por um pioneiro do comércio de Fotografia no país, Alberto Arroyo, já foi considerada como a "loja do ramo mais especializada e sortida do Brasil em todos os tempos", conforme declaração do site Photos. Localizada à Rua Conselheiro Crispiniano, no Centro Novo de São Paulo, ela vendia de tudo um pouco: câmeras fotográficas, filmes, lentes, tripés e acessórios para Fotografia, projetores de slide e de vídeo, fitas cassete e de vídeo, gravadores e, o mais importante para nós, caros leitores, os videogames. Aliás, Alberto Arroyo, dono e mentor do empreendimento, antes foi empregado e sócio de outra casa importante do ramo, a Fotóptica, mas decidiu-se por abrir seu próprio negócio após um desentendimento que teria acontecido entre ele e o filho do fundador.

A partir de 1983, a Cinótica também passou a comercializar videogames. Bastava adentrar o grande espaço da loja para, no balcão esquerdo, observar Ataris, Intellivisions, Odysseys e cartuchos sortidos, além de experimentar o ótimo atendimento por parte dos balconistas, marca registrada. Curiosidade interessante: lojas como a Cinótica e a Fotóptica, uma de fronte à outra na mesma rua, foram muito auxiliadas pela presença esmagadora do Mappin Praça Ramos, o qual, àquela época, funcionava no grande prédio de esquina com a Rua Barão de Itapetininga. Exemplo: lá as pessoas adquiriam um Atari e, eventualmente, compravam os cartuchos do videogame - de marcas como Canal 3 e Digivision - nas lojas adjacentes, já que o grande magazine trabalhava quase exclusivamente com os poucos jogos originais da Polyvox. Do Mappin à

Revista "Atualidades Cinótica", publicada à época

Cinótica, vejam só, não se gastava mais que cinco minutos a pé.

Em 1994, abalado por causa dos efeitos do Plano Cruzado (os preços de venda do varejo estavam congelados, mas os custos dos fornecedores subiam sem parar), Arroyo foi esmagado pela concorrência cada vez maior, principalmente de atacadistas, e optou por vender a Cinótica para o Grupo Iguatemi, o qual, por sua vez, acabou "abocanhado" pelos atuais donos estrangeiros da Fotóptica, um banco norte-americano. A tradicional loja do Centro, infelizmente, acabou fechada. Uma amarga ironia do destino para uma loja que chegou até a editar sua própria revista para os clientes, a Atualidades Cinótica.

A Jogos 80 visitou o local em que um dia funcionou a Cinótica, na Rua Conselheiro Crispiniano, número 76, e naquele endereço encontrou uma filial da G. A., a qual, na verdade, representa a nova

>

Foto atual do endereço original da Cinótica; no detalhe,o número do local, o mesmo da antiga loja.

marca da extinta G. Aronson. Trata-se de uma loja de eletrodomésticos e de eletroeletrônicos, filão que destoa das demais casas comerciais da via, ainda conhecida sob a alcunha de "rua da fotografia". Fotóptica, Photography e Foto Ótica Profissional são algumas das lojas vizinhas. Conversamos com um dos vendedores da G. A., que não quis se identificar, e, apesar de ter confirmado a existência da Cinótica naquele endereço, não soube dizer quando a mesma fechou. "Estamos aqui há cinco anos", comentou.

Atualmente, a marca Cinótica ainda existe, embora não pertença mais aos donos originais. O ramo de trabalho também mudou, a atenção passou exclusivamente ao mercado de vídeo e de conferências, especialmente o corporativo.

Agora, restam apenas as boas lembranças de quem um dia entrou naquela estupenda loja que enchia os olhos da gente e que ganhou de presente seu tão sonhado Atari! Faz tempo!

J80

Konami´s Synthesizer

O interessante cartucho sintetizador da Konami para o MSX

Marcelo Tini

O cartucho Konami´s Synthesizer, de codificação RC741 (a linha de codificação da Konami para os computadores MSX), foi lançado pela companhia em meados de 1986. Diferentemente de todos os outros produtos para MSX lançados pela empresa, este não se trata de um cartucho de jogo, mas sim de um sintetizador musical. A função deste cartucho é proporcionar aos seus usuários a criação de músicas eletrônicas; lidar com efeitos sonoros fazendo uso de diversos instrumentos musicais. O produto originalmente lançado vinha acompanhado, em sua embalagem, de uma fita cassete contendo amostras musicais, além do manual de instruções de uso.

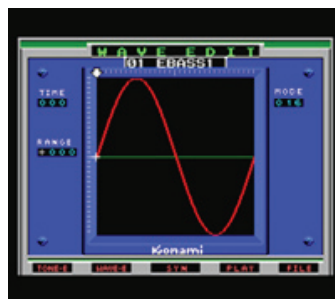
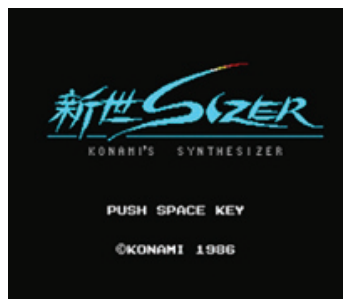
A fita cassete vinha com as seguintes amostras:

- Brass
- Crash
- Dog
- Orche
- Piano
- Samisen
- Trumpet

Cartucho e fita K7 do produto

O cartucho faz uso do chip PSG do MSX, além de um circuito dedicado para reprodução e criação dos efeitos sonoros. Faz-se uso do teclado do computador para esta criação. Na verdade, o teclado é utilizado como se fosse um instrumento musical dentre os instrumentos disponíveis.

O armazenamento de todo o trabalho realizado no Konami´s Synthesizer é feito em fitas cassetes.

O cartucho foi desenvolvido para a primeira geração de MSX lançados, e portanto, pode ser utilizado em qualquer aparelho. Um detalhe, que até pode ser irônico, é que apenas no MSX Turbo R (o mais avançado dentre os MSX disponíveis) o trabalho realizado não poderá ser salvo, pois neste modelo não existe a saída para gravação em fitas cassetes, já que a Panasonic (empresa que criou o micro), na época da concepção do computadior, retirou o acessório.

As diversas telas do programa

Conseguir um exemplar deste cartucho atualmente é uma tarefa difícil e cara. Por se tratar de um produto específico, à época em que foi lançado era procurado por artistas e profissionais voltados à criação de músicas eletrônicas para seus trabalhos ou até mesmo por entusiastas de tecnologia ou simples usuários do computador. Ele pode ser encontrado com grande dificuldade em sites de leilões internacionais. O valor de um exemplar completo chega a atingir 100 Euros ou mais, sem contar as despesas de envio. Curiosidade: o cartucho foi utilizado inclusive pela própria Konami para a criação das músicas de seus jogos.

J80

Especial: Depoimentos de Natal !

Bate o sino, pequenino...! Sim, caros leitores, como não poderia deixar de ser, afinal esta é uma edição especial de Natal, nós trouxemos uma supresa para esta seção: colhemos diversos depoimentos de Natal relacionados com os videogames e microcomputadores clássicos, dos nossos leitores! Certamente em muitos Natais você, e muitos outros, passaram momentos "gostosos", lembranças felizes, situações que deixaram saudade. E não há momento mais propício do que este para recordar estes momentos "mágicos" daquela época, dos Natais inesquecíveis que todos passamos! Deliciem-se, portanto, com as mensagens aqui presentes, faça uma viagem aos seus melhores Natais dos anos 80, emocione-se e... tenha um Feliz Natal!

"Há exatos 20 anos, no Natal de 1986, eu ganhei do meu pai o meu segundo micro, um MSX Expert com gravador National RQ-2234, no qual joguei, programei e usei muito até 1991, e está comigo (muito expandido) até hoje".

Emerson William Moura, 35 anos.

"O Natal sempre foi uma data especial, mas o 25 de dezembro de 1986 foi sem, dúvida, marcante. Era uma época em que o Atari 2600 era febre de vendas no Brasil e todos queriam ter um em casa. Eu não era diferente, meu sonho era jogar River Raid ou o tão comentado Enduro, mas vivíamos uma situação difícil, tão complicada que um garoto de seis anos já teria que entender. Papai, então, sem recursos para comprar um novo, resolveu improvisar um usado. E procura aqui, pechincha lá, ele acabou descobrindo um videogame antigo, de madeira, meio rústico, mas bem bonito, em perfeito estado. Havia apenas um defeito – ele não trocava cartuchos. Era um Philco Telejogo.
Ele me deu o presente no dia de Natal, meio receoso, com medo que não fosse gostar, mas quando abri o pacote não acreditei! Ele tinha 10 jogos bem similares, mas tinha o paredão (o famoso Pong) e isso era mais que suficiente. A partir deste dia, me encantei com a diversão proporcionada pelos videogames, tanto que jogo com freqüência até hoje. Um Feliz Natal a todos!".

André S. Forte, 26 anos, Jornalista.

"Eu ganhei, no Natal de 1980, meu primeiro computador, um TK82C. Meu pai economizou um tempão para comprar o bichinho e no final ele não teve o dinheiro. Mas eu me lembro bem que um amigo do laboratório da Universidade onde meu pai trabalhava deu uma "forcinha" e vendeu pra ele um TK82C usado. Quando vi o micro, fiquei encantado! Fui logo ligando ele na TV (preto e branco) e a sensação foi fantástica. Eu poderia criar! Peguei o manual e digitei feito um louco, tentando entender o BASIC. Naquela noite, eu não dormi, passei mexendo no TK. Meu pai ficou todo orgulhoso por que eu, com 8 anos, já tinha esse interesse pela Informática. Rapidamente acabei com os 2K disponíveis, criando diversos programas em Basic. Aquela foi a primeira de muitas noites que passei em claro na frente do micro. No anos que se seguiram, tive diversos micros: TK90X (com certeza meu preferido), TK95, Atari 400, TK2000... Eu adorava (e ainda gosto) experimentar as máquinas, aprender as diferenças, explorar o potencial de cada uma. Engraçado que, como colecionador, até hoje não consegui um TK82C por ser muito caro. É um micro que gostaria MUITO de ter. Mas a oportunidade virá, tenho certeza...".

Marcelo A. de Souza, 34 anos, Consultor de TI.

"Lembro que, no Natal de 1988, eu havia comprado já minha interface de drive e de som, ambas do ZX-Spectrum, do amigo Jorge Braga, e tinha uns discos com Demos de músicas natalinas. Durante toda a arrumação do rango e da casa, as musiquinhas ficavam tocando no TKzinho... A família me perguntava como era possível aquilo... De certa forma, a curiosidade "daquilo novo" unia as pessoas também. É isso que desejo para todos, a alegria do Natal, a união de todos seus amigos e parentes neste dia tão especial.
Feliz Natal a todos e um Ótimo 2007!".

Clovis Frionali, 40 anos, Técnico de Manutenção.

"O ano era 1985, com 13 anos eu era o segundo de uma família de 4 irmãos. Vivíamos em plena era dos videogames. Meus primos e amigos já tinham os seus, entre importados (dos "istates") e nacionais, e eu ansiava por entrar para este seleto grupo. Já tinha combinado com o meu irmão mais velho que juntaríamos nossos pedidos para que nossos pais tivessem condições de agradar a todos. Tudo corria bem até que meu irmão começou a falar de um tal de TK90X que havia sido lançado há pouco. Como não havia Internet nem mesmo

Especial: Depoimentos de Natal !

um loja que vendesse o tal TK90X em Poços de Caldas (MG), eu estava relutante em aceitar a troca, ainda mais quando o tal aparelho não era um videogame no sentido completo da palavra: era um treco chamada computador.
Conversa vai, conversa vem, e meu irmão, como muitas vezes já havia feito antes, conseguiu me convencer da troca. Assim, naquele final de ano, eu, meu irmão e meus pais viajamos até Campinas (SP) para fazer a aquisição de uma caixa preta cheia de teclas e mais um gravador da National. Bom, aquele Natal foi um turbilhão de emoções entre ansiedade, surpresa, estranhamento e encantamento. Além de jogar os fantásticos games da linha ZX-Spectrum era possível CRIAR meus próprios programas. Perdi a conta de quantas Micro Sistemas eu comprei, de quantos códigos de revistas eu digitei (BASIC, ASSEMBLY etc.) ou mesmo de quantas horas a TV da família foi "sequestrada"...
Bom, mais que tudo, naquele ano não era um garoto que ganhava um videogame, mas sim a computação e a Sinclair Research que ganhavam mais um devoto...".
Fleive Martins, 34 anos, Consultor Técnico de TI.

"Meu Natal de 1991 foi compartilhado pelo meu primeiro Amiga, um A500. Comprei em uma lojinha na periferia de Londres em 09/91. Comprei tambem um drive externo e uma expansão/emulador XT. Veio como bagagem de mão, embaixo do banco da frente, vigiado com carinho. Não tenho mais esse micro, só sobraram a caixa e os perifericos. Quando vejo os A500 que tenho agora, fico com saudades daquele: "o primeiro Amiga não se esquece jamais".
Gilberto dos Santos Agostinho, 59 anos, Médico.

"Felizmente, sempre passei Natais muito felizes na minha infância. Um em especial, relacionado com os videogames, foi sem dúvida o Natal de 1984: havia ganho o Atari no meu aniversário, em outubro, e, obviamente, tanto eu como meu irmão pedimos "para o Papai Noel" cartuchos de Atari de presente. Afinal, os cartuchos naquela época não eram muito baratos, e só ganhávamos em ocasiões especiais. Pois bem, aguardávamos ansiosamente a "chegada do Papai Noel" com os cartuchos, as 0h00min como reza a tradição. E o momento finalmente chegou, quando nós ganhamos no total 4 cartuchos: Defender, Seaquest, Pac-Man e, o que eu mais queria - e era "sensação" na época - o Decatlhon ! Eu e meu irmão, sem demora, abrimos as caixas dos cartuchos, "limpamos" a sala, colocando a mesa de centro e tudo o mais para o lado, puxamos o videogame para o chão, sentamos no carpete, ligamos o Atari e começamos a nos divertir ! Eu joguei uma partida de Decathlon inteira, sob os olhares curiosos, mas animados e felizes de todos as pessoas que estavam na nossa casa naquele dia, entre nossos pais, avós e parentes. Depois de nós, meu irmão e eu, testarmos todos os jogos até cansar, fomos finalmente dormir, muito felizes e cheios de satisfação !
Realmente, são momentos felizes como este que devemos sempre relembrar, nunca deixar morrer, e sempre e sempre tentar repetí-los, cada vez mais, cada vez melhores.
Desejo um Feliz Natal pra todos !
Eduardo A. R. Luccas, 35 anos, Técnico em Eletrônica e co-Editor da Jogos 80.

"Dizem que as boas impressões da existência levamos conosco ao desconhecido, ao além-vida. Elas modificam nossa alma eterna, marcando-a, moldando-a. Jamais terei a ousadia, enquanto meu cérebro permitir, de esquecer-me do Natal de 1983, época em que ganhei meu grande companheiro de meninice, meu Atari 2600 da Polyvox. Tudo foi especial naquele Natal; do momento em que, acompanhado de meu pai e de meu padrinho, compramos o videogame no extinto Mappin Praça Ramos, à meia-noite do dia 24 de dezembro, quando, junto de meu irmão Mauricio, abrimos o Atari e libertamos o "inimigo". Um inimigo que fazia sonhar com um canhão espacial e alienígenas barulhentos que caíam do céu, com caças a jato em um rio perigoso, com submarinos em resgate a mergulhadores e com mísseis balísticos que ameaçavam uma cidade. Um inimigo especial que fazia reunir os amigos, que milagrosamente transformava uma telinha de catorze polegadas num mundo por explorar. E tudo aquilo no seio familiar e com muito amor.
O Natal, caros leitores da Jogos 80, é a festa da família, a festa do amor. Não se esqueçam, amigos, dos bons momentos dessa vida. Um dos maiores males do Homem é esquecer-se. Lembrem-se! Vivam cada momento com amor e paixão. Um Feliz Natal a todos!".
Marcus Vinicius G. Chiado, 33 anos, Auxiliar de Biblioteca e Editor da Jogos 80.